Operational Combat Series - #5

DAK- Ⅱ　私家版和訳ルール

©2004. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.
和訳：松浦豊（DSSSM）2018/10/03

【訳注：『**DAK- Ⅱ**』は『**DAK**』の時の OCS v2.0i から OCSv3.0 用に改訂されていますが、その後 OCSv4.x になってルール項目の場所やルールが合致しないと思われる記述、あるいは単なるミスと思われる場所にはそれぞれ【】内に訳注を記しました。またそのために（あるいはルール量が膨大なので時短のために）OCSv4.x で普段から良くプレイしている人にとっては読む必要のない文は赤色で色分けしました。】

第二版への序文

この第二版には、これまでに明らかとなっていた誤りの訂正、プレイヤーの皆さんからの助言に基づくいくつかの変更、およびシリーズルール OCSv3 へのゲームの適合がおこなわれています。「変更リスト（英文ルール 62 ページ）」には、初版からのすべての変更点が記載されています。

序文

『**DAK**』は第二次世界大戦における西方砂漠戦線の全戦役を扱うシミュレーションであり、1940 年 9 月から 1942 年 11 月に至るリビア東部およびエジプト西部でのすべての軍事活動が含まれています。この戦役に参加した部隊は、上は師団から下は大隊レベル（時に中隊規模も）まで、詳細に網羅されています。1 ヘクス 5 マイルの縮尺で描かれた地図盤は、イタリア軍の公式記録や戦時中のドイツ軍事地図を含む膨大な資料を元に描かれています。

『**DAK**』はこの戦役の濃密かつ極めて巨大なシミュレーションではありますが、これを容易にプレイできるようにしようとも試みられています。

このゲームは私自身の人生の目標の到達点ともいうべきものであり、また数多くの人々がこのプロジェクトに参加しました。ぜひ楽しんで下さい。

プレイヤー：ルールにおいて枢軸軍プレイヤーは「枢軸軍プレイヤー」と呼ばれます。時々使用される「英連邦軍プレイヤー」または「イギリス軍プレイヤー」という呼称は、このルールブックにおいては連合軍プレイヤーと同じものです。

1.1　別ユニットで表される同一の部隊

多くの部隊は、それが戦役を通じて（新しい装備や改編などによって）編成を変えていったことを再現するために複数のユニットで表されていますので、使用するユニットは慎重に選び出すようにして下さい。シナリオの初期配置や増援登場表に記載された正しい数値および兵科記号のユニットを選ばなければなりません。これらのユニットには、交換がおこなわれないユニットよりも詳細なディテールが提供されているわけです。いくつかのユニットには登場時期に関するルールを喚起するためのグラフィック上の工夫が施されています。

1.2　マップすべてをテーブルに配置できない場合

テーブルスペースの制限によって、『**DAK**』のマップを完全に展開できない場合もあるでしょう。そのようなプレイヤーでも、このゲームに含まれている数多くのより小さなシナリオを楽しむことができますし、キャンペーンゲームでさえもプレイ不可能ではありません。マップ E はそれが必要になる時（つまり戦場が東部エジプトにまで到達する時）までは外してプレイすることが可能です。このスペース節約方法には二つの方法があります。一つ目はマップ E を完全に排除してしまって英連邦軍プレイヤーが自身の戦いをアレクサンドリアから開始するというもの、二つ目は実際のマップ E の代わりに用いられるために用意されたマップ E の抽象化版シートを用いるというものです。どちらの方法も簡単に実行が可能です。

より多くのスペースを節約しつつキャンペーンゲームをプレイしたい場合は、マップ A を別のテーブルに配置することでそれが可能となります（マップ E を排除するよりもさらにぎこちなくなりますが）。マップ A がゲームそのもの、および特に枢軸軍の兵站への努力にとって重要であることを考えると、この方法は真にスペースの問題が重要である場合にのみ試みられるべきでしょう。

『**DAK**』はまた、比較的ユニット密度が低いので、「垂直ゲーム（マップを壁あるいは天井に貼り、マグネットなどの用具を用いる方法）」でのプレイにも非常に適した優れたゲームでもあります。

1.3　同時進行ターン

このゲームをプレイする際にはシリーズ・ルールの 2.4 の適用を推奨します。

1.4　OCS 基本マーカーシート

このゲームには OCS の標準のマーカーシートが（2 枚）同梱されています。このシートにはプレイに必要となる多くのマーカーとともに、（レベル 4 陣地のような）このゲームでは用いないマーカーも含まれています。これはパーツを定型化するためなので、他の OCS のゲームにおける「追加マーカー」として用いていて下さい。

通常の緑色の補充カウンターは連合軍およびイタリア軍の補充ユニットとして用います。ドイツ軍はカウンターシートに専用の補充ユニットが用意されています。

1.5　キャンペーン用ルール

各シナリオには「キャンペーン用ルール」を用いるかどうかが記載されています。キャンペーン用ルールには、その項目番号の前に小文字の「c」が記されています（例：c1.10）。キャンペーン用ルールを用いないシナリオでは、「c」が表記されているルールはすべて無視します。また、いくつかのオプションルールにもキャンペーン用ルールとの表記があります。これらのルールも、キャンペーン用ルールを用いないシナリオでは使用できません。

1.6　初期配置の表記法

通常の OCS の表記方法に加えて、各シナリオにおける枢軸軍ユニットの区別には書体の違いによる表記方法が用いられています。

- 通常の書体の枢軸軍ユニットはイタリア軍です。
- イタリック書体で記された枢軸軍ユニットはドイツ軍です。

1.7　ゲーム開始前に決定すべきこと

プレイヤーがゲームを始める前に普段から決めておかなければならないこと（担当陣営はどうするか、お菓子をどこに置くか、いつピザを注文するか、などなど）に加えて、すべての『**DAK**』のシナリオをプレイする前に、以下の事項を決定しておかねばなりません（このうちのいくつかはキャンペーン用ルールであり、それを用いないシナリオでは無視してかまいません）。

- ドイツ軍の航空軍団の登場と退場はランダムイベントによるか、それとも史実のスケジュールに従うか？
- 連合軍の部隊転出は可変転出帰還表を用いるのか、それとも史実のスケジュールに従うか？
- タイガー船団は史実通りおこなわれるのか、それともプレイヤーの要求によって発生するのか？
- もし使用するとすれば、どのオプションルールを用いるのか（第 6 章参照）

2.0　シリーズルールに対する変更点

2.1　陣地

2.1a　マップに印刷された陣地　マップ上に印刷された陣地に対しては破壊、レベルダウン、あるいはレベルアップをおこなえません。

例外：（レベル 3 陣地として印刷されている）トブルク周辺の陣地はレベル 1 陣地として（1940 年 9 月の）キャンペーンを開始し、1941 年 4 月 1 日に完全なレベルとなります。このアップグレードは、その時点でどちらの陣営がトブルクを支配しているかに関わらず発生します（トブルク要塞を形成している陣地ラインの全ヘクスで）。もし 4 月 1 日ターンにトブルクの支配権があやふやだった場合は、このアップグレードはいずれか一方のプレイヤーがトブルク周辺の陣地ヘクスをすべて占領する最初ターンの終了時にまで遅延します。

マップに印刷された陣地（およびトブルク要塞のレベルアップ）は、後述する各プレイヤーの陣地構築制限には含まれません。

デザインノート：戦争前のイタリア軍はトブルク要塞線を荒廃するに任せていました。その上コンパス作戦後の彼らには、トブルクの防御を強化するための時間も資材もなかったのです。これらの要塞線を占領した英連邦軍部隊が突貫工事を開始したのは、（1941 年 3 月下旬の）この戦域へのドイツ軍の介入の後になってからでした。ルールの単純化のために、トブルク陣地のレベルアップは**いずれの陣営がその時点で陣地を保持していても**発生します。もし枢軸軍がすでに要塞を奪回していたならば、彼らが連合軍と同様に陣地線を強化しようとしたのだと見なせるでしょう。まれなケースとして、イタリア軍が最初に保持したままトブルクを失わなかった場合（プレイテストの感触からすると、かなり驚異的な結果ですが！）には、彼らがすでに設置していたトーチカを覆っていた蜘蛛の巣を取り払ったとみなせばよいでしょう。

2.1b　陣地の構築制限　いかなるプレイヤーもレベル 1 を超える陣地を作ることはできません。各プレイヤーはそれぞれ、キャンペーンゲームの期間を通じて、下記の数を超える陣地を構築できません（シナリオで構築できる陣地数に制限がある場合には、その数が指定されています）。敵軍のものを占領した陣地はこの合計数には含まれず、この制限はあくまでもプレイヤー自身が構築できる陣地の数に関するものです。各プレイヤーは構築可能な陣地のうち、いくつをすでに使用したか記録しておいて下さい。敵軍に捕獲されたり、後に破壊されたりした陣地も、構築制限の合計には換算されます（制限は、陣地の構築を「開始」できる数なのです）。

- 枢軸軍＝ 20
- 連合軍＝ 20

2.2　燃料消費

通常の「司令部毎に 1SP を消費」し、すべての独立部隊に燃料を供給するルール（シリーズルール 11.5c【v4.x では 12.5c】の B）は、このゲームでは適用されません。師団所属ではないすべてのユニットは、個別に燃料消費をおこなわねばなりません。師団所属のユニットの燃料消費は、通常通り処理されます。

2.3　港湾補給源の条件

シリーズルール 19.0c【v4.x では 19.0e】の例外として、その時点での収容能力が 2T 以上の港湾は、【OCS19.0a にあるように、打ち消されていない敵 ZOC にあって閉塞されるなどしていなくて】使用可能な条件を満たしていれば一般補給の補給源として利用できます。

【エラッタ 9：OCSv4.0 のルールを使用して『DAK』をプレイする場合には、補給線設定のための港湾の活動を妨害する敵 ZOC を、自軍ユニットで打ち消すことはできません。ZOC を持つユニットは、通常そうであるように隣接ヘクスから敵港湾の活動を妨害します（そのヘクスにいればもちろんのこと）。】

c2.4　トブルクユニットの再建

【この 1 つ目の文は、v3.x では敵 ZOC 内や、司令部から 2 ヘクス以上離れては再建できなかったルールを打ち消すものですが、v4.x ではそもそも敵 ZOC でも再建可能で、司令部から 2 ヘクス以内との規定に変わっています。】

このルールにより、人員補充ユニットはトブルク陣地の中で、敵ユニットに隣接していても、また自軍司令部に隣接していな

くても、ユニットの再建が可能になります（装備補充ユニットは通常どおり処理しなければなりません）。人員補充ユニットが吸収されるユニットと隣接しており、トブルク陣地ライン**の中に**あるのならば、枢軸軍も連合軍も再建をおこなえます。

デザインノート：このルールによってトブルク陣地線を支配するプレイヤーは、部隊を最前線から後退させずに、前線へと補充兵を送り込むことが可能になります。これは史実のように要塞が長期間包囲された時などに、特に重要となるでしょう。

c2.5　輸送力

『DAKII』における地中海航路輸送と沿岸航路輸送の輸送力は、OCSv2.0i から v3.0 への様々な変更に伴って調整されています。その中にはユニットの輸送に関する新しい計算方法や、航空基地への補給の変更、また航空ユニットの増援が非活動状態ではなく活動状態で到着することなどが含まれています。

3.0　共通特別ルール

3.1　マップおよびターン記録上の注意

3.1a　ターン記録システム　『DAK』では 2 段階のターン記録方法を使用します（『Tunisia』のそれと同じです）。月マーカーは現在の月を示すために用いられます。各月は通常のカレンダーに基づくいくつかの 1/2 週ターンで構成されています。1/2 週はそれぞれ 1 ゲームターンを表し、1/2 週記録トラックにターンマーカーを置くことで記録されます。そのシナリオの最初の 1/2 週のトラックにターンマーカーを置き、記録トラックに沿ってその月の最後のターンまでマーカーを進めていって下さい。月の最後のターンが終わったら、月マーカーを次の月へと進めます。

1/2 週はそれぞれ、その 1/2 週の最初の日付によって区別されます。『DAK』においては、2 月 29 日は用いないので注意して下さい。

3.1b　複合地形ヘクス　シリーズルール 6.2f【v4.x では 6.2d】が適用されます。

3.1c　道路距離早見表　（『DAK-II』ルール Vol. Ⅲに収録の）この表は、マップ上で一般的に使用されるさまざまな地点間の最短距離を示したものです。この距離は自動車化移動コストで記載されています（そのため、他の移動タイプや海岸道路を用いた場合には、この数値は変化する可能性があります）。表には最も短い一種類のルートのみが記載されているだけですので、実際の移動ルートが最短ルートかどうか疑わしい場合は実際に移動コストを数えてみて下さい。記載された距離はイタリア軍がソルームからシディ・バラーニまでの海岸道路を完成させた**後の**時期を想定しています。トブルクのバイパス道を（一級道路になった後に）用いる場合には、トブルクを経由するよりも移動距離が伸びるため 1 移動力を加えて下さい。

3.1d　マイル表示　輸送トラックの移動を円滑にするため、海岸道路に沿って小さなマイル表示が 5 自動車化移動コスト（15 ヘクス）毎に記されています。他の自軍ユニットがマイル表示を隠してしまう場合は、そのユニットの向きを 90 度回転させてそのユニットの下にマイル表示があることを示せば、ユニットをずらさなくても確認することができるでしょう。

3.1e　ホールドボックス　ゲームには 3 種類のホールドボックスが存在します（トリポリ、シチリア、クレタ）。これらに加え、（トブルクやアレクサンドリアのように）マップ上でユニットが密集する可能性のある地点についても多くのボックスが用意されています。後者はホールドボックスとはみなされず、単に該当するヘクスにユニットを置くためのより広いスペースにすぎません。これらのボックスに配置されたユニットは該当ヘクスに存在するとみなされ、通常の影響がすべて適用されます。さらに、ホールドボックスには以下のルールが適用されます。

a) トリポリは（6）の港湾能力を有します。他の二つのホールドボックスは無限の港湾能力を有します。

b) クレタとシチリアは無限の補給集積所として機能し、プレイヤーはここから SP を（空路または海路で）輸送できます。一方でトリポリボックス内の SP は、プレイヤーが他の場所からトリポリへと運んだものだけに限られます。

重要：ドイツ軍輸送機**だけ**がクレタの無限の補給集積所から SP を運び出すことができます ── イタリア軍輸送機ではできません。シチリアの無限の補給集積所からは、ドイツとイタリアの**両軍の**輸送機が SP を運び出せます。

c) 各ホールドボックスにはそれぞれ、航空基地としての収容能力と整備能力が記されています。

d) ホールドボックスでは（航空、地上を問わず）いかなる戦闘も許されません。自軍のホールドボックスには敵軍ユニットは決して進入できません。

e) 枢軸軍プレイヤーがすべてのシナリオの開始時においてトリポリとシチリアを支配しており、この二つのホールドボックスは常に枢軸軍支配下にあります。

f) 枢軸軍プレイヤーはまた、ギリシア作戦進行記録マーカーが「作戦終了（Termination）」のトラックに入った瞬間から、クレタホールドボックスを支配します。

g) 英連邦軍プレイヤーは、ギリシアが陥落する以前のクレタも含め、決してこれら 3 つのホールドボックスを使用することはできません。

h) ホールドボックスは常に好天です。

c3.1f　トリポリからマップ上への移動

全てのホールドボックスは、航空進入ポイントと海上輸送を経由することによってマップ上と行き来できます。さらにトリポリは、他のホールドボックスにはできない陸地経由でのマップ上との行き来ができます。トリポリ経路トラックを使用することによって、ユニットはマップ上（ヘクス A19.35）からトリポリへと移動できますし、その逆も可能です。枢軸軍プレイヤーだけがこの経路トラックを使用できます。他のホールドボックスと同様に、経路トラック内では戦闘、砲爆撃、敵ユニットの移動はできません。トリポリ経路トラック内の移動には以下のルールが適用されます。

a) この経路トラック内を通過するすべてのユニットは移動モードでなければなりません。戦略移動モードの使用はこの経路トラック内での移動にすでに織り込まれています。いかなるユニットも（燃料を節約するために）戦闘モー

ドで移動することはできません。移動モードを有するユニットは必ず、移動モードでなければならないのです。

b) 通常の移動フェイズ以外にはユニットはこの経路トラックに入る、あるいは経路トラック上で移動することはできず、予備モードになることによって追加の移動力を獲得することはできません。

c) 移動をおこなうユニットが移動モードで 20 移動力以下である場合、その移動力に対応する経路トラックにユニットを置きます。たとえば、移動モードでの移動力が 8 であるユニットは 3 の経路トラックに置かれるわけです。

d) 20 を越える移動力を持つユニット（たとえば輸送トラック）は、**それぞれの**経路トラックが 4 移動力を消費する地形だとみなして移動します。

e) ユニットが移動力の一部のみを使用してマップ上から経路トラックに入ってくる場合には、（そのユニットの印刷された移動力がどれほどかにかかわらず）経路トラック 1 つにつき 4 移動力を消費するとみなして、どの経路トラックで移動を終了することになるかを決定します。

f) **重要：**いったんトリポリ経路トラックに入ったら、ユニットは進入した経路トラックの矢印の方向へ、毎ターン 1 トラックずつ自動的に移動します（例外：上記 d)）。トリポリボックスまたはマップ上へと到達するまで、いかなるユニットも経路ボックス上で停止したり、逆方向に転進したりすることはできません。

g) 天候はこの移動には影響しません。

h) 1 の経由トラック（マップへ到達する直前のトラック）で枢軸軍移動フェイズを迎えたユニットは、フェイズ開始時にヘクス A19.35 へと移送され、そのターンはマップ上を移動力の上限まで移動できます（モードの変更なども自由です）。この移送には追加の移動力は必要ありませんが、それらのユニットがこのターンにマップ上を移動するのであれば、燃料が必要となります。プレイヤーがユニットをヘクス A19.35 に移送した瞬間にそのユニットは通常のマップ上に置かれたユニットとみなされ、トリポリ経由トラック上で適用されていた給油状態は無効となります。

i) 経由トラック上のユニットは常に一般補給下です。経由トラック上を移動するユニットは、経由トラックを抜けるまでは給油状態となります。

3.1g　<u>トブルク対戦車壕</u>　トブルク対戦車壕はトブルク要塞の周囲を完全に取り巻いています。この壕はキャンペーン開始時には存在せず、1941 年 4 月 1 日ターンになるまでは効力を持ちません（イタリア軍はこの対戦車壕を以前に構築し終わっていたのですが、荒廃するにまかされてしまっており、英連邦軍が占領するまでは整備されなかったのです）。1941 年 4 月 1 日ターン以降、対戦車壕は地形効果表に記載された効果をユニットに及ぼします。対戦車壕の両端は涸れ谷の内側に沿って掘られており、このようなヘクスサイドを横断して移動したり攻撃したりする場合は、地形効果表の「涸れ谷と対戦車壕（Wadi & AT Ditch）」のトラックを用いて下さい（単純に両方の効果を累積させるのではありません）。

c3.1h　<u>鉄道線</u>　OCS のこれまでのゲームと異なり、『**DAK**』にはわずかな鉄道線しか存在しません。中でも枢軸軍プレイヤーは特定のランダムイベントが発生しない限り、自軍の限られた鉄道網（鉄道網という用語を本当に使用するのであればですが）に関してそもそもほとんど考慮を払わなくてよいでしょう。枢軸軍はベンガジ周辺の鉄道線で使用できる鉄道輸送力を持ちますが、その有用性は非常に限られたものに過ぎません。

枢軸軍および連合軍のいずれにとっても、「地表目標：Point Of Interest」は降車可能ヘクスとして機能します。

連合軍プレイヤーはナイルデルタ地帯の比較的大規模な鉄道網に加え、トブルクに向かって伸びる小規模な西方砂漠鉄道線を持ちます。連合軍プレイヤーは 2 種類の鉄道輸送力 ── 1 つはナイルデルタ地帯での、もう 1 つは西方砂漠鉄道線（WDR）── を持ちます。

a) マップ D のアレクサンドリアのすぐ西にある「RR Boundary（鉄道境界線）」を含むヘクスでは、2 種類のどちらの連合軍鉄道輸送力でも用いることができます。

b) 西方砂漠鉄道線（WDR）の鉄道輸送力は境界線のどちらの側ででも用いることができますし、なおかつ SP を輸送できる連合軍にとって唯一の鉄道輸送力です。

c) ナイルデルタ地帯の鉄道輸送力は境界線の東側において***のみ***使用可能で、また SP の輸送に用いることはできません。

d) 1 つのフェイズ中に両方の鉄道輸送力を用いて積載物を輸送することは、一足飛び（リープフロッグ）と見なされます【OCS12.2a 一足飛びの禁止を参照】。

c3.1i　<u>イギリス軍未完成鉄道線</u>　西方砂漠戦役の期間中に、西方砂漠鉄道線（WDR）はメルサ・マトルーからトブルク近辺まで延長されました。英連邦軍プレイヤーだけがこの鉄道線の建設をおこなうことができ、またこの鉄道線の延長はマップ上に記載されている未完成鉄道線に沿ってしかおこなえません。建設されるまでは、マップ上の未完成鉄道線はいかなる形態としても存在しません。つまり小道などとして利用することもできないのです（そこには全く**何もない**ということです）。英連邦軍プレイヤーはもし望まないのであれば、この延長鉄道線を建設しないでおくこともできます。

鉄道線の延長をおこなうために英連邦軍プレイヤーは 2 個のニュージーランド鉄道工兵（RR) 中隊を保有（あるいは増援によって獲得）します。これらがこの鉄道線建設をおこなうことのできる**唯一の**ユニットです（エジプト国軍鉄道工兵ユニットはこの建設をおこなえません）。この鉄道線延長には SP の消費は必要ありません。1 ターンにおこなえる鉄道線の延長は最大 1 ヘクスです（両方の鉄道工兵中隊ユニットがその場にあったとしても）。鉄道工兵中隊のいずれか（あるいは両方）を現在の鉄道末端ヘクスに置き、以下の手順を実行します。

もし鉄道末端ヘクスに鉄道工兵中隊が 1 つあるならば、ダイスを 1 個振って目が 6 だった場合に、その鉄道末端を鉄道工兵中隊とともに 1 ヘクス前進させます。それ以外の目は効果なしです。

鉄道末端ヘクスに鉄道工兵中隊が両方とも存在する場合は、両方の鉄道工兵中隊とともに鉄道末端を自動的に各ターンに 1 ヘクス前進させます。

鉄道建設は敵ユニットに隣接した状態でや、敵ユニットの存在するヘクスへ向けてはおこなえず、鉄道工兵中隊が混乱状態だったり、そのターンに移動していた場合にもおこなえません。

c3.1j　トブルクバイパス道　1941 年の夏、イタリア軍工兵および建設部隊は、トブルク要塞の周辺に存在していた砂漠の小道に沿って舗装したバイパス道を建設しました。ロンメルは困難な状況におけるこの見事な働きに対してそれらの部隊を賞賛しました。イタリア軍はこれを、岩をコンクリートに適した形状にする特殊な機械を製作して成し遂げたのでした。これはまさしくエンジニアリングの一つの業績と言えるものでした。

トブルクバイパス道は 1941 年 10 月 1 日ターン以降、枢軸軍プレイヤーがこれらの各ヘクスを占拠しているか、最後に通過した側である場合には自動的に使用可能となります。バイパス道が完成して一級道路となる以前には、これらの道路は通常の道路【二級道路】とみなされます。

3.1k　海岸道路の完成　エジプトへの侵攻がおこなわれた 1940 年 9 月以前、ソルームからシディ・バラーニへ至る海岸舗装道路は荒廃した状態で、6 月の戦争開始以降に起きた大量の軍事的な往来によって元来の舗装路面は破壊されてしまっていました。侵攻したイタリア第 10 軍が国境を越えシディ・バラーニを占領した後に直面した最初の課題の一つが、この道路を舗装し直し、自軍の前進基地までの水パイプラインを構築することでした。この作業はメルサ・マトルーへの前進という、この侵攻の次の段階のために兵站上欠くべからざるものだったのです。ところが、この道路がほとんど完成寸前というまさにその時に連合軍の反撃が始まり、結局意図していた目的のためにはまったく使用されなかったのでした。

一級道路として使用可能になるまで、これらの海岸道路は通常の道路【二級道路】とみなされます。これらの道路は 1940 年 12 月 1 日以降、枢軸軍プレイヤーがこれらの各ヘクスを占拠しているか、最後に通過していたならば一級道路として使用可能となります。

デザインノート：この両方の「道路建設ルール」は、このゲームの初期のバージョンにおいてはより詳細に規定されてました。これらのルールはプレイテストを重ねていく段階で、このような「使用可能となる」だけのものへと変更されたのです。このような抽象的な方法がプレイヤーの誤解を招くようであれば（あるいはより完璧な道路建設ルールを求めるのであれば）、これらのルールを自由に改訂してかまいません。ゲームのプレイのためには我々はこのような抽象的な方法が非常にうまく働き、初期のルールにおける煩雑さや面倒を回避できることに気付いたのです。

c3.1L　スエズ運河　東部地中海へと運ばれる連合軍の海上輸送は、ほとんどすべてがスエズ運河を経由していました。いくつかの重要な輸送船団がジブラルタル海峡経由で直接送り込まれたことはあったものの、この戦域に運ばれたほぼすべての物資は、それがアレクサンドリアやポートサイドに届いたものであっても、紅海からスエズ運河を経由して運ばねばならなかったのです。枢軸軍部隊によるスエズ運河の封鎖は戦略的な大問題となり、中東全域の作戦に脅威を与えることになったでしょう。

英連邦軍プレイヤーターンの終了時に、2 戦力以上の一般補給下の枢軸軍戦闘ユニット（あるいは合計で 2 戦力以上となる複数の戦闘ユニット）がスエズ運河に隣接したヘクスを占拠していた場合、英連邦軍はあらゆる地中海の港湾を使用できません（この効果は次のターンより効果を発揮します）。ポートサイドとアレクサンドリアの無限の補給集積所はただちに消失し、地中海沿岸のすべての港湾は一般補給を引くためには使用できなくなります。沿岸航路輸送は通常どおりおこなえますが、スエズ運河を通過することはできません。

運河の通行が再開された場合（すなわち上記のようにして運河を封鎖していた枢軸軍ユニットが排除された場合）、無限の補給集積所は自動的に機能を回復します。

3.1m　橋梁　シリーズルールの 6.2b を参照して下さい。

3.1n　ヘクス内部の涸れ谷　いくつかの重要な地点（トブルク周辺やバルディアなど）には、海岸沿いに多くの涸れ谷（ワジ）が存在しています。これらの涸れ谷は（それが可能だったいくつかの特別な地点を除き）ヘクスサイドに沿って描くことができなかったため、ヘクス内の低丘陵（Low Hill）のように描かれています。両者の地形は共に洗濯板のようにでこぼこなので、地形効果という点において「低丘陵」とそれほど差がないでしょう。

3.2　地雷原

地雷はこの砂漠での戦いに登場するや否や、戦いの主役となりました。巨大な「悪魔の園」には、本来ならまったく存在しない「地形障害」を作り出すために文字通り 100 万個もの地雷が敷設されたのです。

【明確化（両バージョン）1：地雷原の追加の移動コストは、それが「地形」であるかの如く、補給を受給したり支給したりする上で影響を及ぼします。】

c3.2a　地雷原に関する制限　地雷原は 1942 年 1 月 1 日より前のターンに敷設することはできず、また枢軸軍プレイヤーのいかなるイベントによっても敷設されません。連合軍プレイヤーはキャンペーンを通じて 25 個を超えて地雷原を敷設できません（シナリオには開始時点であと何個の地雷原を敷設可能かが記載されています）。枢軸軍プレイヤーはルール 3.2e および 3.2f を用いて地雷原を敷設することはできますが、あくまでも元々持っていた地雷原マーカーを再敷設できるだけで、新規に敷設することはできません。どちらかの陣営が取り除かれた地雷原マーカーを有する場合にはその地雷原マーカーを改めて敷設することができるため、シナリオにはその数が記載されています。ある 1 ヘクスには地雷原を 1 個を超えて敷設することはできません。

c3.2b　地雷原の敷設　新規に（再敷設ではなく）地雷原を敷設するためには、1 ヘクス毎に 1 SP を消費し、戦闘モード（混乱や補給切れは不可）の歩兵、工兵、あるいは司令部が必要です。地雷原は敷設に従事したユニットの存在するヘクスに建設されます。敷設には 2 ターンが必要で、敵ユニットに隣接したヘクスでもおこなえます。敷設開始後の最初のプレイヤーターンの終了時に、地雷原を敷設中のヘクスに地雷原マーカーを「未完成

（ツルハシとシャベル）」の面を上にして置きます。敷設開始後の２回目のプレイヤーターンの終了時に、マーカーを裏返して完成した地雷原の面を表にします。この時、他の自軍ユニットはその地雷原ヘクスから出ていた方がよいでしょう。地雷原の敷設を開始した、あるいは完成させようとしているユニットは敷設がおこなわれているターンの間は移動することはできません。

3.2c　完成した地雷原の効果　完成した地雷原は以下の効果を持ちます。

- 地雷原ヘクスに存在するユニットのアクションレーティングを（攻撃、防御のいずれにおいても）－２します。
- 地雷原ヘクスにおける徒歩タイプの移動力コストを＋４し、装軌／自動車化タイプの移動力コストを＋ 10 します。
- ユニットは地雷原に入るために、シリーズルール 6.1c（ユニットは常に１ヘクスは移動をおこなえる）を使用できます。
- 地雷原ヘクスに存在するユニットに対する砲爆撃表のコラムを１列右にシフトさせます。
- 地雷原ヘクスへ、または地雷原ヘクスからのオーバーランはおこなえません。
- ユニットは（上記の制限に従って）自由に地雷原ヘクスに進入あるいは退出してかまいません。その際にステップロスは生じません。

3.2d　未完成の地雷原の効果　未完成の地雷原は以下の例外を除いて、完成した地雷原と同じ効果を持ちます。

- 地雷原ヘクスに存在するユニットのアクションレーティングを（攻撃、防御のいずれにおいても）－１します。
- 地雷原ヘクスにおける徒歩タイプの移動力コストを＋２し、装軌／自動車化タイプの移動力コストを＋５します。
- ユニットは地雷原に入るために、シリーズルール 6.1c（ユニットは常に１ヘクスは移動をおこなえる）を使用できます。

一方のプレイヤーが未完成の地雷原を放棄したら、もう一方のプレイヤーは自身の選択により、それを（ルール 3.2b に従って）完成させるか、あるいは後に再敷設するために獲得することができます。

c3.2e　地雷原の除去　地雷原を除去する際には、１SP をさらに支払う**必要はない**ということと、除去作業完了時に地雷原を再使用のために取り除くという点を除いて、地雷原敷設の制限および手順に従います（最初に地雷原敷設のために消費した１SP は戻ってきません）。地雷原の除去をおこなうユニットはその地雷原が存在するヘクスにいなければなりません。未完成の地雷原も除去でき、その手順は未完成の地雷原を敷設するまでの作業と同じです（除去までに１ターンかかるわけです）。未完成の地雷原は再敷設可能な１個の地雷原と見なします。

c3.2f　地雷原の再敷設　除去された地雷原は、ルール 3.2e によってこれを除去したプレイヤーが地雷原を新規に建設するのと同じ手順を実行することで再敷設できます。地雷原を再敷設する場合には SP コストは発生せず、単に除去された地雷原マーカーを用いて必要な時間を消費するだけです。地雷原を除去してからそれが再敷設可能になるまでの間には「遅延」は生じません。

3.2g　スコーピオン地雷処理戦車中隊

英連邦軍プレイヤーはキャンペーンゲームの終盤にスコーピオン地雷処理戦車【マチルダⅡ戦車の前部に地雷処理用のチェーンの付いたローラーを回すためのアタッチメントを取り付けたもので、エル・アラメイン戦中に使用されました】中隊ユニットを２個受け取ります。これらのユニットは機甲兵科マークの内側の「S」という文字で識別できます。英連邦軍プレイヤーは自軍ユニットが地雷原ヘクスを通過せねばならない時に、適用される地雷原の悪影響を軽減するためにこのユニットを用いることができます。スコーピオン地雷処理戦車中隊ユニットが地雷原ヘクスに存在するならば、以下のような効果が適用されます。

- 地雷原内のユニットに対するアクションレーティングの修正は１軽減されます（つまり完成した地雷原では－１に、未完成の地雷原では修正なしとなります）。
- 地雷原の追加移動コストが半分となります（端数は通常通り四捨五入します）。

上記以外の地雷原の効果はスコーピオン地雷処理戦車中隊ユニットがいたとしてもそのままとなります。

c3.3　町の占領

ある一方の陣営がこの項の最後の囲みの中で挙げられている町等のヘクス（マップ上では該当ヘクスか、そのヘクスを表すホールドボックスに星印がついています）を占領した場合、占領した側のプレイヤーは通常得られる可能性のある捕獲品に加え、記載された戦利品を自動的に獲得できます。占領によって得られるすべての戦利品は占領された町ヘクスに出現します。

例外：０移動力のユニットがトブルクの占領によって得られた場合、そのユニットを敵の攻撃可能なユニットに隣接しない、トブルクから２ヘクス以内のいずれかのヘクスに配置できます。町の占領によって獲得される戦利品のリストはマップ上の当該の町ヘクスの近くにも記載されています（ただし内陸部に位置するヘルワンとカイロの戦利品のリストは、町から北に離れた海の上に記載してあります）。

重要：すべてのケースにおいて、敵側がその町を占領していたそれまでの２ヶ月の間に戦利品となるべき物資を「集積」していたのでなければなりません（言い換えれば、戦利品を充分に集積させるためには敵側プレイヤーが最低２ヶ月間、その町ヘクスを占領し続けていたことが必要なのです）。

この「２ヶ月」の期限は、その町が占領されてから正確に２ヶ月後のゲームターンに満了します。各プレイヤーはそれらの該当するヘクスの所有権がいつ移動したかを記録しておかねばなりません。あるプレイヤーが敵軍が２ヶ月以上保持していない町を占領したならば、戦利品は得られません。

特に指定がない限り、戦利品は町の占領と同時に獲得されます。戦利品が町の占領の２ターン後にならなければ得られない場合には、戦利品を獲得する前にその町を失ったならばその戦利品は獲得できません。

Alexandria　アレクサンドリア（各ヘクス毎に）
……**枢軸軍のみ**：5SP、1T 輸送トラック

Bardia　バルディア
……**英連邦軍が最初に占領した時（戦利品の獲得は占領の２ターン後）**：1 ×捕獲イタリア軍戦車大隊、3SP

Benghazi　ベンガジ
……**英連邦軍が最初に占領した時（戦利品の獲得は占領の２ターン後）**：1 ×捕獲イタリア軍戦車大隊、3SP

Buq Buq　ブクブク
……**枢軸軍が２ヶ月支配した後に英連邦軍が最初に占領した時**：2SP

Cairo　カイロ（各ヘクス毎に）
……**枢軸軍のみ**：5SP、1T 輸送トラック

Helwan　ヘルワン
……**枢軸軍のみ**：1SP、1T 輸送トラック

Mersa Matruh　メルサ・マトルー
……**両軍とも**：1SP、1T 輸送トラック

Port Said　ポートサイド
……**枢軸軍のみ**：5SP、1T 輸送トラック

Sidi Barrani　シディ・バラーニ
……**枢軸軍が２ヶ月支配した後に英連邦軍が最初に占領した時**：2SP

Suez　スエズ
……**枢軸軍のみ**：5SP、1T 輸送トラック

Toburk　トブルク
……**両軍とも**：1SP、1T 輸送トラック
……**英連邦軍が最初に占領した時（戦利品の獲得は占領の２ターン後）**：
Toburk Command HQ
1 Lib, 2 Lib, 4 Lib の各アラブ人大隊
X, 202, 206 の各沿岸砲兵中隊
1 ×捕獲イタリア軍戦車大隊
3SP（前記の 1SP に加えて）
……**トブルクにオーストラリア軍ユニットが初めて入った時（戦利品の獲得は次のターン）**：
ブッシュ（Bush）砲兵中隊

3.4　航空機

3.4a　滑走路　（OCS シリーズルール 15.0i【v4.x では 15.2】の）滑走路は、マップ上に印刷されている数までに制限されるという点を除けば、『DAK』においても使用可能です。ただし、滑走路を新規に建設することはできません。

3.4b　航空進入ポイント　海岸線に沿って多数の航空進入ポイント（Air Entry Point:AEP）マークが存在しています。航空進入ポイントの記載されているヘクスを使用して容易に、さまざまなホールドボックスから航空ユニットがマップ上に進入、もしくはプレイエリアに再進入できます。各 AEP にはその AEP から到達可能ないくつかのホールドボックスまでの距離が記されていますし、あるいはルールブックにある飛行距離表（Air Distance Chart）にもある AEP と別の AEP の間の距離が記載されています。あるホールドボックスからある AEP ヘクスへと移動するには、記載されている距離を用います（記載されている距離が大きすぎる場合には 3.4e を適用するか、もしくはそのような飛行はおこなえません）。各プレイヤーは自軍支配下のホールドボックスからの移動においてのみ、AEP を利用できます。

海岸線に沿って 16 個の AEP が繋がれている線を AEP ラインと呼びます。この AEP ラインは 3.4d に従って追加の AEP を設定する場合に用いられます。

3.4c　飛行距離表　これらの 3.4 のルールは飛行距離表にも適用されます。飛行距離表には各 AEP から別の各 AEP までの、海上での移動距離が記載されています。飛行距離表の数値は移動しようとしている AEP 間の、陸上ヘクスから迎撃される可能性がある範囲を外れて海上を飛ぶルートをもとにした、追加の飛行距離をも含んでいます。そのため陸上を飛行した場合、表の距離よりも短くなる可能性があります。航空ユニットがひとつの AEP から別の AEP へ飛行している間は、空戦は発生しません。天候が航空機のマップ上からの退出やマップ上への進入を可能とする状況であれば、AEP と AEP を結ぶ飛行に天候は影響しません。

3.4d　追加の AEP の設定　各プレイヤーは AEP ラインに沿った任意のヘクスを退出 AEP として用いることができます（進入に際しては、印刷された AEP もしくはホールドボックスを用いなければなりません）。これをおこなうために、新たな退出 AEP として用いるヘクスと、比較のためにいずれかの印刷された AEP を指定します。まずは（印刷された）進入 AEP（またはホールドボックス）と参照用 AEP（これも印刷されたもの）の間の距離を算出します。この距離に参照用 AEP と新たな退出 AEP として用いるヘクスまでの、AEP ラインに沿ったヘクス数を加えます。それらの合計が、移動のための総計距離となります。

追加の AEP は印刷された AEP よりも意図的に効率が悪くなるように設定されるので、可能な限り印刷された AEP を用いた方がよいでしょう。参照用の AEP から新たな退出ヘクスまでの AEP ラインに沿った航空ユニットの「移動」が迎撃を受けることはありません（このような移動は実際には AEP ライン上ではなく、より沖合の海上でおこなわれているのです）。

AEP の追加の例：あるプレイヤーが航空ユニットを AEP6 から D33.15 へ飛行させようと考えています（なんらかの理由でさらに内陸へと移動するつもりで）。プレイヤーは AEP12 を参照 AEP に選びました。飛行距離表によると AEP6 から AEP12 の間の隔たりは 73 ヘクス、D33.15 は AEP12 から AEP ラインに沿って 7 ヘクス離れており、この飛行距離の合計は 80 ヘクスとなります（この数値には、最初に飛び立った場所から AEP に到達するまでと、最終目標地点にまで到達するための距離が加えられることになるでしょう）。

3.4e　航続距離外への航空機の移送　以下の条件をすべて満たしていれば、航空ユニットをある航空基地（滑走路を含む）からユニットに記載された航続距離を超えた別の航空基地へと移送することができます。

a) 移送距離が航空ユニットに記載されている航続距離の２倍を超えず、その航空ユニットの移送がある航空基地に始まり、別の航空基地で終了する。
b) 移送をおこなう航空ユニットが、移送中にいかなる砲爆撃あるいは空戦にも参加しない。

c) 航空ユニットが目的地となった航空基地において、即座に非活動状態となる。
d) 移送を開始および終了する航空基地が、いずれも自軍支配下である。
e) 上記の条件にかかわらず、枢軸軍航空ユニットはたとえ航続距離外であってもシチリアとクレタ間の移送をおこなえます。この場合は移送を完了するために、その航空機がギリシア、イタリアあるいはアルバニアにおいて給油をおこなったとみなします。

輸送機タイプの航空ユニットは、この移送を積載状態で**おこなえます**。

3.5 天候

天候は各ゲームターン毎に、天候表でダイスを２個振ることで決定されます。現在プレイされている月を、表の該当する欄に当てはめて判定をおこないます。赤いダイスの目を 10 の位、白いダイスの目を 1 の位として読むことで、11 ～ 66 の結果が得られます。ダイス目が当てはまる天候表の欄を参照し、結果を適用します。各天候状況の効果はすべて天候表に記載されています。

天候結果が得られたら次に、どのマップが影響を受けるかをランダムに決定します。もし天候が好天（Clear）ならば、すべてのマップは好天となります。砂嵐（Sandstorm）が発生した場合は、影響を受けるマップの数を決定するためにダイスを１つ振り、その後にどのマップが影響を受けるかをランダムに決定します。暴風雨（Rainstorm）は常に２枚のマップに影響を及ぼし、どの２枚が影響を受けるかはランダムに決定します。
【明確化（両バージョン）２：OCS シリーズルールの 17.0d により、もはや悪天候は整備を阻害したり、航空ユニットを非活動状態にしたりすることはないということに気を付けて下さい。】

3.5a　マップを基準とした天候　天候はホールドボックス、および（飛行ルートの両端の天候が飛行を許すものであれば）AEP から AEP への飛行には決して効果を及ぼしません。通常の（ヘクス毎の）航空移動は、たとえその飛行の最終目的地が飛行を許すような遠隔マップ上にあったとしても、飛行が許されていないマップへは進入できません（このような場合には AEP から AEP へと飛行すればよいでしょう）。あらゆる状況において、ヘクスが２枚のマップにまたがっている場合は、一方が好天でもう一方がいずれかのタイプの嵐ならば、そのヘクスは嵐となります。砂嵐および暴風雨は受給や支給範囲の長さには影響を及ぼしません。

3.5b　砂嵐　砂嵐が発生しているマップ上では以下のルールが適用されます。
a) 未熟ユニットと補充ユニットは自力では移動できません。ただし海上または鉄道輸送は可能です。
b) 砂嵐ヘクスへ、または砂嵐ヘクスからの砲爆撃および戦闘はおこなえません。
c) 天候の影響によってランダムイベントが発生しえない（砂嵐が起きているマップで戦闘をおこなうなど）場合、そのイベントは天候がそれを可能にするまで遅延します。
~~**d)** 砂嵐の影響を受けているマップ上のすべての航空ユニットは非活動状態となります（その時いた航空基地または滑走路上で損傷を被ってしまうのです）。砂嵐が収まるまでは整備をおこなえません。~~
e) 移動に及ぼす地形コストは２倍となります。

3.5c　暴風雨　暴風雨が発生しているマップ上では以下のルールが適用されます。
a) 涸れ谷（Wadi）は一級道路が通っている箇所を除き、通行不能となります。涸れ谷越しの攻撃は、通行可能な場所でしかおこなえません。
~~**b)** 暴風雨の影響を受けているマップ上の航空ユニットは、それぞれの自軍航空基地または滑走路上で非活動状態となります。暴風雨の影響を受けているマップ上の航空ユニットは、暴風雨が収まるまで整備をおこなえません。~~
c) 移動に及ぼす地形コストは２倍となります。
d) 上記の場合を除き、砲爆撃と戦闘は通常通りおこなえます。

3.6 輸送

プレイヤーは輸送によって、ゲームが扱っている地域外からこの戦域へとユニットや SP を移動させることができます。さらにプレイヤーは、「沿岸航路輸送」によってユニットや SP をこの戦域内の港湾から港湾へと輸送することができます。

英連邦軍プレイヤーには枢軸軍プレイヤーのように通常の輸送力が規定されておらず、ナイルデルタ地帯の港湾が持っている港湾能力によってのみ増援の流入が制限されます。連合軍の部隊転出は港湾能力（あるいはもし持っている場合には輸送力）に対してはカウントしません。枢軸軍のユニットや SP は港湾能力と輸送力の両方に対してカウントします。

移動モードを持たないユニットの輸送は、戦闘モードでおこなわれます。

使用されなかった輸送力や、自軍のその時点での港湾能力合計を超えた輸送力は失われ、後のターンに使用するために持ち越すことはできません。

3.6a　港湾損害記録トラック　損害を受ける可能性がある港湾には、マップ上に港湾損害記録トラックが設けられています。港湾損害記録トラックのない港湾が損害を受けることはありません。各港湾に割り当てられたマーカーを用いて、各港湾のその時点での損害状況（受けたヒット数）を記録して下さい。損害記録トラックは対施設砲爆撃結果表によって受けたダメージを記録するために用いられます。各損害記録トラックには、受けているダメージ毎に使用できる港湾能力が記載されています。すべての港湾はシナリオで特に指定されていない限り、無傷（０ダメージ）の状態でゲームを開始します。

c3.6b　沿岸航路輸送　両陣営とも、ターン毎に使用可能な限定的な沿岸航路輸送力を持っています。枢軸軍の沿岸航路輸送力はそのターンの月によって異なり、マップ A の枢軸軍兵站表（Axis Logistics Charts & Values）上に地中海航路輸送力と共に記載されています。連合軍の数値は固定で、マップ D【実際には C】の連合軍兵站表に記載されています。

沿岸航路輸送は SP やユニットを（枢軸軍の場合）トリポリ以外の、あるいは（英連邦軍の場合）ナイルデルタの諸港湾以外の港湾へ海上輸送する唯一の方法です。英連邦軍の沿岸航路輸送は、ナイルデルタの無限の（とみなされる）補給集積所からマップ上の任意の地点へと SP を輸送するために用いることができます。枢軸軍の沿岸航路輸送は、たとえ枢軸軍支配下にしたとし

ても、スエズ運河あるいはスエズ港を使用することはできません。
【明確化８：沿岸航路輸送はシチリア島あるいはクレタ島の港湾からの海上輸送に用いることはできません。】

c3.6c　ベンガジと沿岸航路輸送（枢軸軍のみ）　いくつかの理由により、ベンガジは最も良く利用された枢軸軍の沿岸航路輸送の目的地でした（ベンガジはトリポリから近いために頻繁に輸送船が行き来でき、またベンガジは重装備を下ろすことができるキレナイカ地方唯一の港湾だったのです）。以下のルールは枢軸軍に対してのみ適用されます。

トリポリからベンガジへ（あるいはその逆でも）おこなわれる沿岸航路輸送のコストは 1/2 となります（端数は通常通り四捨五入します）。例えばベンガジの最大港湾能力は 1 ＋ 2T つまり 6T です。トリポリからベンガジまで、ベンガジの最大港湾能力まで沿岸航路輸送をおこなった場合、沿岸航路輸送コストは 3T となるのです。

3.6d　増援の登場　英連邦軍の増援はまず最初にナイルデルタの港湾（マップ E の任意の港湾もしくはアレクサンドリア）に登場しなければなりません。枢軸軍の増援はまず最初にトリポリへと輸送されなければなりません。いったんこれらの増援がそれらの要求された地点へと登場すれば、その後には沿岸航路輸送、陸上移動、鉄道輸送などによって移動することが可能ですが、これらは登場した次のターンになるまでおこなえません。航空ユニットの増援は通常通り（任意の航空基地または滑走路に登場）で、「（選択したオプションルールによって）**非活動状態**」で登場させます。【エラッタ２：航空ユニットはシリーズルールに従って活動状態で到着します。】

デザインノート：イタリアからベンガジへの輸送　プレイヤーの中には、なぜ地中海航路によって直接ベンガジへの輸送をおこなえないのかと疑問に思う方もおられるかもしれません。いくらかの物資輸送が直接ベンガジへと送られていたというのはまったくその通りです。しかし、マウロ・デ・ヴィタ氏が提供してくれたイタリア軍の詳細な記録によると、ベンガジへと直接輸送されたことが確実な物資の量は非常に少なかった（約９％）ようです。ですから限定的な（かつ特殊な状況に依存する）直接輸送のために多くのルールを導入するよりも、私は沿岸航路輸送の中にその部分を含めてしまうことにしました。月毎に、プレイヤーは史実ではベンガジに直接送られていた幾ばくかの輸送船をトリポリへと送ってしまうことになるわけですが、その分を再びベンガジへ送ることができるだけの沿岸航路輸送力を追加してあります（与えられている沿岸航路輸送力の貧弱さを見ると、本当に追加されているのだろうかと疑いたくなるかもしれませんが、事実です）。もちろん、これによってベンガジ以外の港湾へも地中海を渡った物資を直接送り込めることとなりますが、ベンガジ以外の港湾能力の低さとベンガジを使用することの利益を考えれば、結局ベンガジが沿岸航路輸送の目的地としてほぼ使用されることになるでしょう。

3.7　補給

3.7a　補給源　すべての（その時点で 2T 以上の港湾能力を持つ）自軍港湾は、そのヘクスに敵軍ユニットが隣接していない限り補給源として利用できます。いずれのプレイヤーも、トブルクを敵軍が支配していたならば、トブルクよりも「遠方」の港湾を補給源として使用することはできません（「遠方」というのは枢軸軍にとって東方、連合軍にとって西方ということです）。枢軸軍はクレタ島を占領するまでは、ソルーム（は除いて）より東のすべての港湾を補給源とすることができません（この制限は当該港湾への沿岸航路輸送を禁じるものではなく、補給源として機能しないということのみを表しています）。枢軸軍はスエズを占領していたとしても、そこを補給源として使用することはできません。

1941 年 3 月 1 日以降ヘクス A19.35 は枢軸軍の補給源となります。それより前には補給源ではありません。

3.7b　補給線としての道路　以下に示す制限に従いつつ、一級道路（Primary Road）および二級道路（Road）は、シリーズルール 12.6 における通常の鉄道補給線のようにして補給線として利用できます（小道（Track）は補給線としては**利用できません**）。鉄道線と同様に、この補給線は敵側の攻撃可能ユニットが補給線として用いようとしている道路に隣接していた場合は遮断されます。しかし鉄道線とは異なり、この効果は自軍ユニットの存在によって打ち消されます。この補給線には「損傷【鉄道線の損傷のルールは v4.x では削除されています】」もしくは「航空阻止」の効果は及びませんし、また「降車可能ヘクス」（あるいはその類のもの）も必要としません。すべての道路ヘクスは補給の接続点として使用できます。ただし、道路補給線と鉄道補給線との接続は降車可能ヘクスでおこなわなければなりません。鉄道輸送力を道路に使用することはできません。

重要：イタリア軍は 1941 年 3 月 1 日になるまでは、一級道路と鉄道線のみを補給線とすることができます。1941 年 3 月 1 日以降は他の国籍のユニットと同様に二級道路も補給線として使用できます。

重要：（シリーズルール 12.6h【v4.x では 12.6f】に従って）ドイツ軍とイタリア軍の複数ユニットで構成される師団は（カンプグルッペに配属されているのでない限り：3.10 参照）、同一の補給源に補給線を引かなければなりません。連合軍ユニットはこの制限を受けず、複数ユニットで構成される師団は不利な影響を一切被らずにマップ上に広く散開することが可能です。

3.7c　オアシス　オアシスヘクスは 3RE までのユニットの補給源として用いることができます。両陣営のユニットは非占領下のオアシスに（同時にでも）補給線を引くことができ、オアシスが非占領下であるのならば、そのヘクスを「支配」していなければならないという制限は適用されません。ジャグブーブ（Giarabub）においては、ジャグブーブ・サヌーシー教徒ユニットは 3RE の制限に含めません。このユニットは通常の 3RE に加えてジャグブーブを補給源とすることができます。

3.7d　イギリス軍補給の中心地　アレクサンドリア、ポートサイドおよびスエズは、これらの港湾の損傷が 2 ヒットを超えておらず、港湾が機能している（敵ユニットがおらず、なおかつアレクサンドリアとポートサイドの場合はスエズ運河が運行可能）のであれば、無限の補給集積所とみなされます。しかし港湾の損害が 3 ヒット以上となるか港湾が使用不能となった場合には、無限の補給集積所とみなされるという機能は停止し、そこから SP を引き出す

ことはできなくなります。これらの各ヘクスは実際に SP が置かれていなくても、集積所防空のために常に 1 対空射撃力を有しています（この対空射撃力は無限の補給集積所とみなされるという機能が消滅した後にも適用されます）。英軍プレイヤーは使用可能な輸送トラック、沿岸航路輸送力および西方砂漠鉄道線（WDR）の鉄道輸送力を用いて、これらのヘクスから望むだけの SP を引き出すことができます。単に輸送力を用いて、欲しい分の SP を無限の補給集積所とみなされている場所からマップ上へと移動させて下さい。

ユニットもしくは司令部がこれらの無限の補給集積所とみなされている場所から戦闘補給もしくは砲爆撃のための SP を引き出す場合は、その無限の補給集積所とみなされている場所から 1 ターンに引き出せる SP 量が、そのヘクスのその時点での港湾能力までに制限されます。この制限は燃料および航空ユニットの整備に使用される SP には適用されません。無限の補給集積所とみなされている場所は（そのヘクスに**実際に**大量の SP を積み上げることによって）無限の SP を生み出すことができるわけではありません（その時点で SP を積み出すことが可能な輸送力の分までしか生み出せないのです）。

3.8 トラック

3.8a **専用トラック**（シリーズルール 13.2g 参照）専用トラックは 3.8b を用いてトークンサイズのトラックに分割することはできません。

3.8b **トラックのトークンサイズへの分割**　各プレイヤーがおこなわねばならない数多くの任務に対して、これに割けるトラックは限られています。そのためこのゲームでは輸送トラックを 1T 単位までに分割できます（1T 輸送トラックには "F" の満載表記もあります）。サイズの特殊性を除けば、これらの輸送トラックには通常のルールが適用されます。通常の輸送トラックは専用トラックのようにあらかじめ「積載した状態」で配置されることは決してなく、物資を後から積載しなければなりません。

通常のトラックポイントが損害を受けた場合は、トークン規模でこれを適用します（つまり 1SP の輸送トラックの 50％の損害は 2T となります）。専用トラックが砲爆撃によって損害を被った場合には、分割はおこないません（50％の損害を被れば全滅となります）【輸送ユニットへの砲爆撃の処理は v4.x では削除されています】。輸送トラックの捕獲と損失を算出する場合には、通常および専用トラックのどちらの場合でも、トークンサイズへの分割を適用します。

3.9 ユニット

3.9a **カウンターの色と所属**　枢軸軍プレイヤーは以下のユニットを指揮します。

- すべてのイタリア軍ユニット（青緑）
- すべてのドイツ国防軍ユニット（灰緑）
- すべてのドイツ空軍陸上ユニット（灰青）
- 航空軍団航空ユニット（空軍の青に大きな白い×印）
- ドイツ空軍（青）およびイタリア空軍（深青緑）の航空ユニット

英連邦軍（連合軍、あるいはイギリス軍）プレイヤーは以下のユニットを指揮します。

- すべてのイギリス軍ユニット（茶）
- すべてのオーストラリア軍ユニット（暗黄褐色）
- すべての南アフリカ軍ユニット（橙）
- すべてのニュージーランド軍ユニット（薄紫）
- すべてのインド軍ユニット（暗茶）
- すべてのサヌーシー教徒およびアラブユニット（黄）
- すべてのポーランド軍ユニット（赤）
- すべての捕獲イタリア軍戦車ユニット（緑に斜線）
- すべてのフランス軍ユニット（鮮やかな青）
- スーダン人（灰色）、チェコ人（灰緑）、ユーゴスラビア人（紫）、およびトランスヨルダン人（黄土色）ユニット
- すべてのアメリカ軍ユニット（緑）
- すべてのエジプト国軍港湾工兵および鉄道工兵ユニット、ならびにエジプト国軍航空ユニット（薄緑）
- すべてのイギリス空軍（錆橙）とアメリカ空軍（灰色）の航空ユニット

以下のユニットは状況に応じていずれか一方の側が指揮することになるか、あるいはいずれの側も指揮しない状態となります。

- 上記以外のエジプト国軍ユニット（薄緑）

3.9b **国籍の影響**　一方のプレイヤーが保有するすべてのユニットは特別な制限なしにスタックしたり、協同で戦闘をおこなえます（ただしカンプグルッペの条件についての 3.10【特に 3.10g】も参照して下さい）。アメリカ空軍とイギリス空軍の同じ機種の航空ユニットは、完全戦力の航空ユニットに統合するために融通してもかまいません。ドイツ軍とイタリア軍の補充ユニットは色分けされていて、イタリア軍の補充ユニットはイタリア軍ユニットに対してしか使用できませんし、ドイツ軍補充ユニットはドイツ軍ユニットに対してしか使用できません。英連邦軍の補充ユニットは再建可能なあらゆる英連邦軍ユニットに対して使用できます。

エジプト国軍：オプションルール 6.1a を適用しない限り、これらのユニットはその存在を完全に無視して下さい。例外：エジプト国軍鉄道工兵大隊と港湾工兵大隊は、エジプト国内から出ることができない点を除けば、通常の連合軍ユニットです。

3.9c **兵科マークの変わった色の組み合わせ**　シリーズルール 9.4e による使用可能なあらゆる組み合わせを用いるために、数多くのユニットが一見すると変わった兵科マークの色の組み合わせになっています。たとえば、イギリス軍 RHA（砲兵）ユニットの多くは兵科マークが赤（機械化）で塗られています。これが意味しているのは、（正確に言えば）敵の機械化ユニットの平地での攻撃力が 2 倍になる効果を 1.5 倍までに減少させる効果があるということです。さらに、ゲーム後半に登場するいくつかの RHA ユニットの兵科マークは黄色に塗られていて、敵の機甲ユニットの装甲効果も減少させることができます。これは当時の RHA ユニットに、戦車との戦闘をより良くおこなえるように対戦車部隊が追加で配属されていたことを意味しています。

3.9d **２ステップ旅団**　本ゲームにおける（砲兵を含む）すべての旅団規模のユニットは２ステップを持っています。２ステップを持ってはいますが、これらのユニットサイズは完全戦力の場合で 1RE で

す（1 ステップを失った状態では 1/2RE となります）。これらのユニットの戦闘力および砲爆撃力は 1 ステップを失った後には半分となります。損耗判定表における修正に際しては、両方のステップが数えられるべきです（これは RE サイズではなくステップ数が重要となる、他のすべての場合にも適用されます）。【2 ステップ旅団の燃料は 1 ユニットで 1T です（シリーズルールにより）。また、戦闘補給は 1 ユニットで 1T です（チャートにより）。】

3.9e　砲兵中隊および中隊規模のユニット
これらの小規模ユニットは、再建コストを除けば完全に大隊として扱います。つまりユニットサイズは 1/2RE で、燃料は 1T が必要、等々です。

3.9f　工兵能力　すべての司令部、工兵、戦闘工兵、突撃工兵ユニットはシリーズルール 13.8 に示された工兵能力を有しています【OCSv3 でも v4.x でも、シリーズルール 13.8 では「突撃工兵と戦闘工兵は工兵能力を持たない」と規定されているため、ここで「『DAK』上の戦闘工兵と突撃工兵はシリーズルールの規定とは異なり、工兵能力を持つ」と特別ルールによる上書きがなされているのだと思われます】。ただし、枢軸軍ユニットは 13.8a【v4.x では 13.8b】で示されている架橋能力は持ちません。

エジプト国軍鉄道工兵大隊とニュージーランド軍鉄道工兵中隊は、ゲーム中鉄道線を修復できる唯一のユニットです【現在のバージョンの OCS では鉄道の損傷と修理の項目は削除されています】。またエジプト国軍港湾工兵大隊**のみ**が、港湾の損傷を修復することができます。

3.9g　攻撃可能ユニット　シリーズルール 4.8 を参照して下さい【v4.x では 4.4】。

3.9h　対空砲と対戦車砲　歴史的興味から、対戦車砲ではなく対空砲の兵科マークが記されているユニットがあります（ドイツ軍の 88 ミリ砲がその好例です）。このゲーム内においては、この二つに違いはありません。対空砲ユニットは対戦車砲ユニットと同等の能力を持ちます（特にシリーズルールの 9.4e に記されている能力に関して）。対空砲ユニットは航空ユニットに対する対空射撃に関していかなる追加の効果も持ちません。

3.9i　ユニットの除去と解散　増援登場表において「取り除く（Remove）」と指定されているユニットがあります。これらのユニットは、（マップ上、ホールドボックス、デッドパイルなど）その時点でのどこに存在したかに関わらずゲームから文字通り直に取り除かれ、カウンタートレイに戻されます。正しくユニットを選び出して取り除いて下さい。取り除かれたユニットは再建できません。

あるユニットを、別のユニットの再建を可能にするために「解散（disbanded）」させることができます【たとえば 5.5b を参照】。これは当該プレイヤーが任意の自軍ターンに決定できます。この場合はユニットを上記の強制的な除去と同様の手順で自由に除去します。解散によって補充ユニットが形成されることはなく、解散したユニットを再建することもできません。

3.9j　ユニットの再建

a）再建コストが 50% のユニット

1 個の補充ユニットによって 2 ユニットの再建が可能です。再建をおこないたいユニットが 1 個だけの場合はダイスを 1 個振ります。目が 4 ～ 6 であれば再建にコストはかかりませんが、1 ～ 3 だった場合には再建のために補充ユニットを消費しなければなりません。いずれにせよ、目が思わしくなかった場合に備えて、補充ユニットが存在しなければ判定はおこなえません。

b）トブルク守備隊

トブルク守備隊の再建に関する特別ルールは、2.4 を参照して下さい。

3.9k　ユニットの置き換えと交換　非常に多くのユニットがゲーム中に交換されます。これらは編成の変化や装備の変更、あるいは単なる名称変更が原因で生じるものです。その理由の如何に関わらず、交換は常に同じ手順でおこないます。単に元のユニットを（それがどのような状況にあろうと）取り除き、新たなユニットと交換します。もしそのユニットがデッドパイルにあったならば、新たなユニットはそのままデッドパイルに置かれます。そのユニットがもし補給切れで備蓄欠乏状態にあり、かつ戦略移動モードであった（なんという組み合わせ！）ならば、新たなユニットもこれらの状態を引き継ぎます。これらは元のユニットの状況にかかわらずそのまま適用され、新たなユニットは元のユニットが有していた状態をそのまま引き継ぐのです。
例外：航空ユニットのアップグレードは、元の航空ユニットがデッドパイルに置かれていたり減少戦力状態だったとしても、常に使用可能な状態かつ完全戦力でおこなわれます。（恐らくパイロットや地上要員の損耗はわずかで航空機だけが失われていた状態だったので、新型機が配備されるとその航空機部隊が戦闘に再投入できるようになったのでしょう）

3.10　指揮官とカンプグルッペ

このゲームは指揮官およびカンプグルッペ（KG）のマーカーが含まれた OCS における最初のゲームです。特に指揮官の登場

に関しては、この戦域故の特殊性がそうさせたといえるでしょう（KG はそこまでではないですが）。部隊数が限定され、あらゆる戦闘形態が可能な戦場が、主導権を握りわずかなチャンスをものにする能力を持った、少数の優れた指揮官を大きく目立たせることになったのです。「注目される人物」となる可能性は、より部隊密度が濃密な他の戦域ではかなり低かったのです。

カンプグルッペ、およびイタリア軍のラグルッパメント（単純化のために、両者をひとくくりに「KG」と称することにします）は、強い印象をもたらした枢軸軍の戦術的

な柔軟性を表しています（特に連合軍との直接的比較において）。カンプグルッペとラグルッパメントは同じものであり、両方ともルールにおいては KG とみなし、KG に関するルールが両者に等しく適用されます。

3.10a　指揮官と KG の両方に適用されるルール　指揮官と KG は「リアクティブ・ロール（3.10b 参照）」をおこなうことができます。両者とも決して DG 状態にはならず、DG の結果で指揮官と KG が影響を受けることはありません（DG 状態のユニットに対してはリアクティブ・ロールをおこなえないという点を除けば）。両者とも補給状況には影響されず、自分自身のためには燃料を必要とせず、損耗を被ることもありません。両者ともステップも RE サ

イズも持ちませんし、ステップロスに割り当てることもできません。指揮官マーカーや KG マーカーがスタックの一番上に置かれている場合には、プレイヤーは常にその下にある一番上のユニットを見ることができます。両者ともこの後に述べられるルールに従って除去される可能性がありますが、「再建」されることは決してありません。指揮官と KG は輸送する際に、沿岸航路輸送ならびに地中海航路輸送の両方において、輸送コストあるいは港湾能力を消費しません。また鉄道輸送される場合にも鉄道輸送力を消費しません。条件をすべて満たしていれば、指揮官および KG を（航空）輸送機ユニットによって輸送することもできます。

3.10b　リアクティブ・ロールによる予備状態効果　行動するのに予備モードである必要があるフェイズ（突破フェイズとリアクションフェイズ）の開始時に、指揮官あるいは KG を含むスタックは、たとえ敵ユニットに隣接していたり予備モードでなかったりしたとしても、リアクティブ・ロールに成功することで、そのフェイズに行動をおこなえます。リアクティブ・ロールの判定に成功することで、そのスタック（すべてのユニットと専用トラック）は、予備モードを解除された場合と同様に行動できます（リアクション・フェイズでは 1/2 移動力で、突破フェイズではすべての移動力で）。判定に失敗した場合にはなにも起こりません。判定は通常の輸送ユニットや、予備モードになることができないものには何ら影響を及ぼしません。

リアクティブ・ロールをおこなうには、判定をおこなうスタック毎にダイスを 1 個振ります。目が指揮官もしくは KG に記されたリアクション値以上であれば、判定は成功です。

判定の対象となるユニットは DG あるいは突破モードであってはいけません（プレイヤーは後にリアクティブ・ロールをおこなうために、突破モードが生じる戦闘結果を無視することもできます）。リアクティブ・ロールの対象となるユニットとそうでないユニットが同じスタック内に混在していた場合でも、リアクティブ・ロールの対象とならないユニットの存在が、対象となるユニットが判定によって得られる能力を妨げることはありません。

たとえあるヘクスに複数の指揮官や KG が存在していたとしても、フェイズ毎に 1 つのスタックに対して、1 回の判定のみがおこなわれます。複数の指揮官および KG が存在するスタックにおいては、判定をおこなう側のプレイヤーがどの指揮官／ KG によって判定をおこなうのかを決めます。判定はそのフェイズ中のどの時点でおこなってもかまいません。つまりプレイヤーは、判定をおこなおうとするユニットの周辺で生じた状態の変化や、他の判定に成功したユニットの行動をもとに、さらなる判定をおこなうかどうかを検討することができるのです。

プレイヤーは戦闘フェイズで獲得していた突破の結果を、リアクティブ・ロールで全移動力を使用できるようになる試みのために無視することもできます。ただし、リアクティブ・ロールを失敗した後で元の突破の結果を取り戻すことはできません。

あるスタックに対するリアクティブ・ロールが成功した際、そのフェイズ中の移動でスタックを維持したままにする必要はありません（通常の予備を解放した時と同じです）。ただし、もしリアクションフェイズ中に供給された KG の燃料供給状態を次の自軍ターンにも維持しようと望むのであれば、そのユニットは KG と同じヘクスに居続けなければならない（つまり、それらのユニットの燃料供給状態は KG に依存している）ということを、プレイヤーは承知しておくべきです。

3.10c　指揮官（のみ）に関するルール
指揮官は同じヘクスに存在するスタックのアクションレーティングを向上させることができます。プレイヤーが指揮官によるアクションレーティングへの効果を用いることを選択（これはそのスタックのアクションレーティングを使用する**あらゆる**局面でおこなえます）した場合、そのスタックのアクションレーティングは＋ 1 の修正を受けます。ただしこの修正を用いるたびに、指揮官死傷判定が必要となります。修正を用いていなければ、指揮官死傷判定はおこないません（指揮官はオーバーランや攻撃、防御においてスタックと一緒に行動できますが、修正を使用しないことで死傷判定を回避できます）。指揮官が上記の修正を与えるために必要なのは、修正をおこなおうとする対象とスタックしていることだけです。フェイズの開始時からスタックしている必要はありません。（例外：オーバーランの時に指揮官による修正をおこないたいならば、そのフェイズの開始時からそれらのユニットとスタックしているのでなければなりません。）

指揮官（自身）はどの自軍フェイズにでも（たとえリアクティブ・ロールに失敗していたとしても）移動できますが、すべての自軍フェイズの終了時に、いずれかの自軍ユニットとスタックしていなければなりません。指揮官はどのような天候状況においても、自身が移動できる各フェイズにおいて、任意のヘクス数を移動することができます（あたかも航空機のように ── 迎撃を受けたりはしませんが）。指揮官と同じヘクスに存在するユニットがすべて壊滅して敵ユニットがそのヘクスに進入した場合には、後述の指揮官死傷判定をおこない、生き残ったならば任意の他の自軍スタック上に置きます。もし敵ユニットが指揮官の存在するヘクスに戦闘後前進しなかったならば、死傷判定はおこなわず、単に指揮官を別のスタック上へ置き直します。

指揮官のアクションレーティング修正を奇襲判定と戦闘判定の**両方に**用いても、3.10d の判定に関しては 1 回の使用とみなされます。

3.10d　指揮官の死傷　指揮官のアクションレーティング修正が使用されるたびに、ダイスを 2 個振って下の表に目を当てはめます。

・2 ～ 3	指揮官は戦死する
・4	指揮官は捕虜となる
・5	指揮官は負傷する
・6 ～ 12	指揮官は無傷

＋ 1 ロンメルが指揮官の場合、
ダイスの目に

負傷の結果が生じた場合には、ダイスを 1 個振ります。出た目の月数の期間、その指揮官は戦場を離れます。指揮官が負傷したのがその月のどの時点であるかに関わらず、負傷した指揮官は指定された月数が経過した後の月の最初のターンに復帰します。たとえばロンメルが 4 月の最終週に負傷し、ダイスの目が 6 だった場合には、彼は 10 月の第 1 ターンに復帰することになります。上記の例は、指揮官が 4 月のどの時点で負傷したのであろうと、同様に適用されます。

3.10e　捕虜となった指揮官、および捕虜交換　捕虜となった指揮官は、マップ上の捕虜指揮官ボックス（Captured Leader Box）に置かれます。両軍プレイヤーは捕虜となった指揮官を取り戻すために、敵プレイヤーとの間で自由に取り引きをおこなうことができます（その指揮官は取り引きが成立した次のターンに、増援として復帰します）。通常のルールにおいては「脱走」は不可能ではあるものの、両軍プレイヤーはこの捕虜釈放を、たとえば「こんな条件で取り引きしないか？」と持ちかけるようにして自由に潤色しながら、好きなようにおこなってかまいません。

3.10f　ロンメル　ロンメルにはいくつかの特別ルールが存在します。よく知られているその幸運を再現するため、ロンメルは指揮官死傷判定表において＋1の修正を受けます。ロンメルが（戦域外への一時的な移動を含む、いかなる理由にせよ）ゲームから除外された時には、代わりに汎用の「DAK Leader」マーカーと置き換えます（この汎用指揮官はクリューヴェル、ネーリング、あるいはバイエルラインといった適当な人物を表しています）。この汎用指揮官はロンメルがゲームに復帰した瞬間に除去します。もしこの汎用のDAK指揮官が戦死、捕虜、あるいは他の理由でゲームから除去された場合には、後にロンメルが再びゲームから除去されることになった時に置き換えられるべき指揮官は**いなくなります**。

ロンメルの健康問題および、上官や妻と会うために幾度となくおこなわれた戦域間の移動は、ランダムイベント表に盛り込まれています。

3.10g　KG（のみ）に関するルール　KGは通常の師団マーカーと同様に用いることができます。そのため、師団マーカーのようにしてマップ上のユニットの代わりとして使用できます（ユニットをマップ外に置き、マップ上のKGマーカーでそれを表します）。KGは（以下の制限に従い）自身がスタックしている自軍ユニットに「乗って」のみ移動をおこなえます。KGは同じヘクスに存在する自軍ユニットがいなくなり、適切な自軍ユニットとスタックしていない状態になった時点で、即座に除去されます。KGはこの場合にのみ除去されます。KGは少なくとも他の1ユニットと一緒のヘクスにいるのでなければ存在することができないのです。KGが同じヘクスのユニットと一緒に後退し、一緒に後退したユニットが除去された場合でも、KGが後退したヘクスで存在のための条件を満たしているならば、そのKGが除去されることはありません（この状況は後退の終了時にのみ問題となります）。後退を終えた時点で、適切なスタックを形成していないKGは除去されます。

KGは国籍によっては制限されません。イタリア軍のラグルッパメントはドイツ軍ユニットを含むことができますし、ドイツ軍のKGはイタリア軍ユニットを含むことができます。どのような組み合わせも可能ですが、以下の条件は満たさねばなりません。

・あるKGには、そのKGと同じ国籍のユニット（アクションレーティングは問わない）が、常に少なくとも1個含まれていなければなりません（この条件を満たさない場合にはKGは除去されます）。

加えて、

・KGを含むヘクスのアクションレーティングは、そのKGと同じ国籍のユニットから選ばれなければなりません。

プレイヤーはユニットを自由にKGに配属させたり抜いたりする（ユニットをKGのあるヘクスへと移動させたり、そのヘクスから出ていかせることによって）ことができますが、ある瞬間にKGに配属されているユニットは、その時KGと同じヘクスに存在するものだけとなります。KGと同じヘクスに存在するすべてのユニットが、そのKGに配属されているとみなされます（このような「配属」は管理上の問題に過ぎませんが）。

KGに含まれているユニットはすべて、一般補給において同一の補給線を用いるひとつのグループとして扱われます。つまり、あるKGに別の場所に存在する複数ユニット師団に属するユニットが配属されていた場合、そのユニットは親師団から離れていることによるペナルティを被ることなく、KGに配属されている間（要するにKGと同じヘクスに存在する間）はそのKGを「親師団」とみなすことができるのです。

重要：専用トラックは、望むならKGに含めてもかまいません。ただしその所属は元の師団のままです。つまり専用トラックはたとえKGに配属されていたとしても、（あるKG、もしくはいくつかのKGに配属されていようとも）ユニットに記載された元々の師団に所属するユニットに対して**しか**、その補給を提供できません。

あるKGが存在するヘクスで燃料のコストを消費した時にそこにいたユニットは、

次の自軍クリーンアップまでそのKGと同じヘクスに**居続けるならば**、その燃料供給状態を**維持します**（あたかも複数ユニット師団が、その師団に燃料が供給されたかのように）。ユニットのこの状態は、マップ上でKGマーカーの下に置かれているか、あるいはそのKGに配属されているものとしてマップ外に置かれていることによって表されます。このルールはKGに配属されたユニットの所属の如何に関わらず、KGと同じヘクスにある間は適用されます。

注記：KGに配属されたユニットはあたかも師団に所属するユニットのごとく扱われはするのですが、しかし燃料はKGに配属された各ユニット毎に1Tを消費せねばならず、「KG全体に対して1SP」というような消費は**おこなえない**ことに注意して下さい。

c3.11　ランダムイベント、ギリシアおよびマルタ侵攻

c3.11a　ランダムイベント表　各ターンの開始時、天候決定の直後にランダムイベント表で判定をおこないます。まず、一般イベント表で判定をおこない、出目に相当する結果に従います。もし生じたイベントが天候によって実施不可能な場合には、実施可能な天候になるまでイベントの発生は遅延します（振り直しはおこないません）。

ランダムイベントには史実において生じたものも、生じなかったものも含まれています（ほとんど起こりえなかったであろうイベントも含まれていますが、そうしたものは相応に発生確率が与えられています）。史実に即したゲームを望むプレイヤーは、「史実」と記されたランダムイベントのみを採用するとよいでしょう（「史実」は実際に発生したイベントを表しています）。もし他の結果が生じた場合にはその結果を無視し、そのターンの判定は「イベントなし」となります。

c3.11b　ギリシア作戦　プレイヤーが「連合軍史実転出／帰還表（Allied Historical Order of Withdrawal and Return【Vol. Ⅱの P35,36】）」を用いる場合は、この項は無視して下さい。ギリシア作戦は1941 年の春に発生しますが、それが生じる、あるいは終結する正確なターンは不確定となります。ギリシア作戦は北アフリカにおける作戦に間接的な影響を及ぼします。

「**ギリシア作戦状況表（Greek Campaign Status Track）**」に、ギリシア作戦の進行状況を記録します。連合軍増援到着表に「Greek Campaign Status Change Roll（ギリシア作戦状況変化ロール）：x」と記されている各ターンの開始時にサイコロを２個振り、出目が記された数値以下だったならば「ギリシア作戦状況表」のマーカーをひとつ先へ進めます。「Automatic」の**前に**チェックに成功したならば、「Automatic」と記されているターンまでマーカーを再度進めることはありません。

英連邦軍によるギリシアへの派兵スケジュールに従うために、「**ギリシア派兵進行表（Greek Deployment Progress Track）**」を使用します。ギリシア作戦状況表にある「ギリシア作戦の準備期間（Greek Campaign：Prep Period）」が始まった時に、この記録欄にマーカーを置きます。このマーカーは、「ギリシア作戦の実行（Greek Campaign：Execution）」が開始されるまで、毎ターンひとつずつ進めます。マーカーの進行にあわせて、要求された部隊の転出をおこなわねばなりません。プレイヤーはそれらの部隊を**４ターン以内に**いずれかの港湾へ移動させ、そこからギリシアボックスへ移送（単に摘まみ上げてギリシアボックスに置くだけで、輸送力は必要ありません）します。（ギリシア派兵進行表で指定された）要求されたユニットが（除去されていたり、早期の転出に充当されていたりして）転出不可能な場合には、兵科、数値、および訓練状態が等しい別のユニットを代わりに転出させます。転出の際、ユニットは完全戦力でも減少戦力でもかまいません。

「ギリシア作戦の実行（Greek Campaign：Execution）」が開始されたら、そのターンの転出を（もしあれば）実行し、ギリシア派兵進行表のマーカーを取り除きます。これ以降、ギリシアへのさらなる派兵は行われません（ただしこの時点で転出のための移動中であったユニットは、転出を要求されてから４ターン以内に、やはり転出させなければなりません）。もし、ギリシア派兵進行表の残りの欄に将来の転出が記載されていたとしても、その転出は発生しません（こうした状況は史実においても、ポーランド旅団およびオーストラリア第７師団において生じたのでした）。

ギリシア作戦状況表上のマーカーが「ギリシア作戦の終了（Greek Campaign：Termination）」に到達したならば、ギリシアへ送られていたユニット毎にサイコロを振り、「ギリシア派遣部隊帰還表（Greek Return Table）」と照らし合わせて結果を適用します。この時点で転出のための移動中だったユニットは、もはや転出の必要はありません。上記のユニットには、「ギリシア作戦の準備期間」以前に通常の可変転出によってギリシアへ送られたものも含まれます。マーカーが「ギリシア作戦の終了」に到達したターンから、枢軸軍はクレタ島ボックスを支配し、使用できるようになります。

c3.11c　マルタ島侵攻　マルタ島侵攻作戦実施の認可が、ランダムイベントによって発生する可能性があります。このイベントが発生したならば、枢軸軍プレイヤーは即座に侵攻を実施するか否かを決定しなければなりません。侵攻を拒否した場合、枢軸軍プレイヤーは後にその決定を覆すことはできません。マルタ島侵攻作戦イベントは１度しか発生しません。

枢軸軍プレイヤーが侵攻を実施することにした場合、以下の手順に従います。

a）航空軍団【c4.7b 参照】がもし投入されていたならば、非投入状態となります。

b）すべての Ju52 ユニット、ブーセ戦闘団（KG Buhse）、 第 22 空輸師団の全ユニット、ラムケ旅団（Ramcke）の全ユニットおよびフォルゴーレ空挺師団（Forgore）をゲームから取り除きます（これらのユニットのうち、まだ登場していないものがあった場合、それは登場しなくなります）。上記のユニットは決してゲームに復帰することはありません。

c）９ターン（一ヶ月）後、マルタ島侵攻作戦は成功し、マルタ島影響表（Malta Table）の基本修正値（Base Value）はゲーム終了まで＋３されます（マルタ島侵攻作戦が実施されている９ターンの間は、この基本修正値は－１となります）。ひとたびマルタ島が占領されたならば、地中海航路による海上輸送は（トリポリだけでなく）トリポリ、トブルク、ベンガジに対して可能となり、枢軸軍の沿岸航路輸送能力は２倍になります。

デザインノート：マルタ島侵攻作戦が必ず成功することに疑問を抱くプレイヤーもいるかもしれません。このルールの目的は、最低限の手間でマルタ島侵攻を（それがもし生じたならば）可能な限り手際よく再現することです。ひとたび枢軸軍がマルタ島侵攻を決意し（真剣に努力を傾け）たならば、これに充当された部隊が作戦を成功させることは確実であるように私には思われます。その戦いはクレタ島と同様の血みどろのものとなるでしょう（ゆえに参加部隊はゲームに復帰しません）が、戦いの結果は疑うべくもありません。

c3.12　砂漠挺身隊「ラット・パトロール」

「砂漠挺身隊（Desert Raiders）」とは、連隊規模未満のあらゆるコマンド部隊ユニットを指すものとします。

言い換えれば、第 288 および第 287 特殊部隊は砂漠挺身隊**ではなく**、以下のルールの対象外となります。砂漠挺身隊には以下のルールが適用されます。

a）砂漠挺身隊はその戦闘に参加する自陣営のユニットがそのユニットのみである場合を除いては、攻撃あるいは防御において自身のアクションレーティングを用いることができません。
例外：**２個**の砂漠挺身隊ユニットが単一の戦闘に参加する場合には、いずれかのアクションレーティングを使用できます。

b）砂漠挺身隊ユニットは補給線を引くことができなくても、**６ターン**の間は非補給下にもならず損耗判定もおこないません。

c）砂漠挺身隊はユニットの両面が徒歩移動タイプとなっています（つまり燃料を必要としないのです）。砂漠挺身隊ユニットは移動中、進入するヘクス毎に徒歩もしくは自動車化移動コストのいずれか（有利な方）を用いることができます。

4.0　枢軸軍特別ルール

4.1　ヒップシュート

ドイツ軍航空ユニットは（目標に対する観測ユニットがドイツ軍であるならば）ヒップシュートを実行可能です。イタリア軍航空ユニットは（たとえ観測ユニットがドイツ軍であったとしても）ヒップシュートをおこなえません。

4.2　予備マーカー

枢軸軍プレイヤーには予備マーカーが2セット用意されています（一種類はドイツ軍色、もう一種類はイタリア軍色）。ある瞬間にゲームに用いられている総数がその時点で使用可能な上限を超えないのであれば、枢軸軍プレイヤーはこれらのマーカーを互いに交換してもかまいませんが、（敵軍プレイヤーによる推測を妨げないよう）用いる予備マーカーは、そのヘクスのユニットと一致したものを用いるべきでしょう。

4.3　増援の登場および枢軸軍の補給

c4.3a　名目上の司令部　シチリアの「Old」ボックス【次項参照】、トリポリ、クレタには、再建のために使用できる名目上の司令部があるとみなします。

c4.3b　増援とその輸送　枢軸軍の海上輸送能力は、【P50にある改訂版の】枢軸軍兵站表に記載されています【英文ルールとマップ上のものは改訂前のものです】。プレイヤーが用いることができる実際の輸送能力は、この表から得られる基本能力からマルタ島影響表（Malta Table）による減少を差し引いて決定されます。この作業は毎ターンの枢軸軍移動フェイズを開始する直前におこないます。マルタ島影響表に記載されたその時点での修正をマップ上の記録欄（Current Malta Air Modifier）にマーカーをおいて記録します。サイコロを2個振って現在の修正値を加え、マルタ島影響表を参照し、得られた結果が失われる輸送能力となります。残った輸送能力はそのターンに、以下のルールに従ってユニットを海上輸送させるか、あるいはシチリアの無限の補給集積所からトリポリへとSPを輸送するために使用できます。この手順は毎ターン繰り返します。海上輸送には天候は影響しません。

特に指示のない限り、増援はまず最初にシチリアの「Old」と「New」ボックスに出現します。増援はまずNewボックスに置かれます。もしOldボックスに何も置かれていなければ、即座にNewボックスのユニットをOldボックスへ移します。しかし、もしOldボックスに補充ユニット以外の何らかのユニットが残っていたならば、NewボックスからOldボックスへはユニットは移動させることができません。Oldボックスに置かれているユニットのみが、マップ上へ輸送できます。補充ユニットは自動的にOldボックス内の補充ボックス（Repl Box）に置かれ、海上輸送能力があり、かつプレイヤーが望むならばいつでもマップ上へ輸送できます（あるいは輸送せずにその場でユニットの再編成に用いることもできます）。補充ユニットは他のユニットのNewボックスからOldボックスへの移動を妨害しません。どちらのボックスにおいてもユニットは常に補給下にあります。航空ユニットの増援は上記の手順には従いません。

c4.3c　トリポリ補給集積所の消耗　トリポリに集積された膨大な補給物資を維持するための枢軸軍の管理能力は、トリポリタニアの各地に駐留する守備隊による消費、非効率的な作業、浪費、そしてある種の補給物資においては単純に消費期限によって制限されてしまっていました。

毎月の最初の枢軸軍プレイヤーターン開始時に、トリポリボックス内の総SPの25％を除去します（望むなら端数は最も近いトークンで処理します）。ボックス内のすべてのSPが消耗の対象となりますが、（専用あるいは通常の）トラックに積載されているSPは**無視します**。

4.4　上級司令部の要求

c4.4a　ムッソリーニの要求　イタリア軍指導部には、1940年後半にエジプト侵攻をおこなわない、という選択肢はありませんでした。これは（オプションの「イタリアの尻込み（Italians Turn Turtle）」を用いていない限り）枢軸軍プレイヤーにとっても同様です。1940年9月12日に開始するすべてのキャンペーンシナリオにおいて、イタリア軍は以下のルールに示された手順を実行しなければ（即座に）ゲームに敗北します。

・イタリア軍は1940年10月15日より前にシディ・バラーニを占領しなければなりません。
・イタリア軍は以下のユニットを1940年9月15日以降エジプト（つまりリビア国境より東）に、1940年10月15日以降（マップC上の）ムッソリーニラインより東に維持しなければなりません：軍団司令部× 1、歩兵師団× 3、砲兵連隊または旅団× 1、その他のユニット× 5。
・**上記に加え**、以下のユニットを1940年9月15日以降、エジプト内（リビア国境より東、ただしムッソリーニラインを超える必要はない）に維持しなければなりません：軍団司令部× 1、歩兵師団× 4、機関銃大隊× 5、砲兵連隊あるいは旅団× 2。

注記：1個のユニットを上記の条件の両方を同時に満たすために用いることはできません。また、上記の条件を満たす部隊の一部となっているユニットが除去された場合でも、そのユニットは（たとえ後に再編成されたとしても）ゲーム終了時までその条件を満たし続けます。増援登場表（Order of Arrival）の指示によって除去されたユニットは、たとえその時点で指定ラインの東側に存在していたとしても条件を満たしているものとはみなされず、他のユニットを代わりに充当しなければなりません。「ライン上」は「ラインを超えている」とはみなされず、境界線上に存在するイタリア軍あるいは連合軍ユニットは、このルールにおける条件を満たすことはできません。

上記のユニット配備の条件は毎枢軸軍プレイヤーターンの終了時毎に強制されます。ひとたび国境線あるいはムッソリーニラインを越えたユニットは、必要最小限のユニット数を下回ってしまうような場合、再びそのラインを越えて戻ることはできません（再横断を試みようとしたり強制されたユニットは除去されます）。除去された場合には、そのユニットは当該エリアの必要ユニット数を**満たし続けます**（つまり、ユニットが除去されれば、その兵科のエリア内における必要数が減少するのです）。当該エリアの必要数を（あたかも幽霊のごとく）満たしている除去ユニットは、後に罰則なしに再編成をおこなえ、通常通り使用することができます。

必要最小限を**超える**数のユニットがラインを横断することも**できます**。そのような枢軸軍ユニットは任意に前進もしくは後退

をおこなえます。各枢軸軍ターンの終了時に兵科毎の必要ユニット**総数**が満たされている限り、その条件を**実際に満たすユニットが**入れ替わってもかまいません。

「エジプト領内に存在しなければならないが、ムッソリーニラインを超える必要はない」という条件を満たすために用いられているユニットは、以下の条件に合致すればリビアへと後退できます（条件が解除されるのです）。

a）連合軍がシディ・バラーニを奪回する、あるいは、

b）いずれかの連合軍陸上ユニットが国境線を越えてリビアに侵入する（もちろんこれには、長距離砂漠挺身隊（LRDG）によるジャグブーブ（Giarabub）の守備隊への襲撃も含まれます）。

c4.4b　イタリア軍の自動的勝利　イタリア軍プレイヤーは、1941 年 1 月 1 日以前にメルサ・マトルーを占領した場合、自動的勝利を得ます。これを達成するには幸運が必要だと言っておく必要はありますが！

c4.4c　撤退の禁止　1941 年 3 月 1 日より前は、いかなる枢軸軍陸上ユニット、KG、あるいは指揮官もマップ A 上のヘクスからヘクス A19.35 へ進入することはできず、またトリポリへと海上輸送することもできません。トリポリにある枢軸軍ユニットはマップ上へは移動することができますが、ひとたびマップ上に置かれたら、上記の制限に従わなければなりません。このルールは輸送トラック、航空ユニット、および SP には適用されません。

c4.4d　イタリア人私有財産の保護　枢軸軍プレイヤーは 1941 年 2 月 12 日より前は、たとえ連合軍部隊によって占領されていたとしても、ベンガジ、トブルク、バルディアの港湾に損害を与えたり、砲爆撃をおこなうことはできません。

4.5　枢軸軍工兵能力への制限

4.5a　枢軸軍の架橋装備の欠如　枢軸軍司令部およびその他の工兵は、シリーズルール 13.8a【v4.x では 13.8b】に記されている架橋能力を使用できず、たとえナイル川まで到達したとしてもそこに架橋をおこなえる工兵ユニットは存在しません。ただし、連合軍は完全な架橋能力を持っています。涸れ谷（Wadi）に対しては、雨天によって水が流れ込んだとしても架橋はおこなえません（涸れ谷には普段浮き橋を支える水がなく、また雨天では流れが速すぎるのです）。

c4.5b　港湾修復能力の制限　シリーズルール 19.0b【v4.x では 19.0d】に記された条件に加え、枢軸軍は毎月の 1 日および 15 日のターンに**のみ**港湾への損害を修復できます。この港湾修復速度の低下は、必要な重装備とそれに必要な工兵の不足を反映したものです。

4.6　イタリア軍特別ルール

4.6a　イタリア軍歩兵師団　このゲームには特にキャンペーンの開始時において、1 つのユニットで構成されるイタリア軍歩兵師団がたくさん登場します。これらのユニットは分遣連隊を分派**できません**。

c4.6b　ピストイア師団の制限　1942 年にピストイア（Pistoia）歩兵師団がロンメルの元へ送られた時、この部隊にはエジプト国境を越えさせず、リビアに留め置くことという明確な指示が与えられていました。ゲームにおけるピストイア歩兵師団にも同様の制限が適用されます。

4.6c　サン・ジョルジョ号　この巡洋艦はキャンペーン開始時にトブルク港に着底していました。サン・ジョルジョ号は移動できず、いずれかの連合軍ユニットがトブルクに進入した時点で除去されます。サン・ジョルジョ号は自身の防御力をトブルクヘクスに加えることはできず、戦闘や砲爆撃によるステップロスを適用することはできず、また沈むこともありません。上記の制限を除けば、サン・ジョルジョ号は単なる移動力 0 の砲兵ユニットです（砲爆撃の際には SP コストに算入されます）。

c4.6d　リットリオ戦車師団　リットリオ（Littorio）師団はアフリカへ送られた時点ではまだ編成途中でした。そのため 1942 年 8 月より前には、そのアクションレーティングは－ 1 された状態にあります（このルールを失念しないように、同師団に所属するユニットのアクションレーティングは緑と白の縁で囲んであります）。枢軸軍の増援登場表に従ってリットリオ師団から転用【Vol. II P38 右上の、リットリオからトリエステ、あるいはアリエテへの部隊移動】されたユニットは、上記のルールから除外されます。オプションとして、リットリオ師団から転用されるユニットを転用せずに保持しておくこともできますが、その場合には－ 1 のアクションレーティング修正もそのまま残さなければなりません。また別のオプションとして、枢軸軍プレイヤーは弱体な第 133 砲兵連隊を 10 砲爆撃力のものと交換することができます。この選択は枢軸軍増援登場表に指示された時点でおこなえ、コストはかかりません。

c4.6e　パスタ・ルール　食事に出かけましょう。『**DAK**』の 1940 年における各月をプレイする毎に、ファゾーリのイタリアンレストラン（あるいはよりおいしい店であるオリーブ・ガーデン）に是非とも**行かなければ**……いえ、そのようなルールは本当は存在しません。しかし皆がそうするかどうかを私に尋ねてくるので、このルールを置いておくことにしました。ブォナペティート！（どうぞ召し上がれ！）。このルールによって実際にゲーム上の効果が生じることはありませんが、このルールを無視するならばおいしい食事をも失うことになるでしょう！

4.6f　ラクダ　サハリアノラクダ大隊（Sahariano Camel Battalion）は 160 頭のラクダを有していました。これは同大隊のリビア兵全員を騎乗させられる数ではなかったものの、この部隊を「快速」歩兵とみなすには充分なものでした。

c4.6f　上空からの死：イタリア軍空挺部隊　すべてのイタリアとリビアの空挺およびコマンドユニットは、空挺降下能力を持ちます。しかし、これらのユニットが 1941 年 3 月より前に空挺降下を試みる場合には、空挺降下表での判定に追加の＋ 1【v3 では＋修正の方が不利だったため。v4 では－ 1 】修正を被ります。

デザインノート：戦前のイタリアにおけるパラシュートの出来は非常にお粗末なものでした。このような頼りにならない布きれを用いて空挺降下を実施しようとした、当

時のイタリア軍空挺兵の勇気は褒め称えられるべきです。空挺兵がその背中に結びつけていた物体とともに降下をおこなうということは、着用者の健康にとって有害だった、といえば十分でしょう。1941 年 3 月、この名ばかりの「パラシュート」はより有効なドイツ製のものに交換されたのでした。

c4.6g　ヴァーチャルな CR.42　鋭いプレイヤーは、枢軸軍増援登場表にゲームに含まれているユニット数よりも 1 個多い CR.42 ユニットが記載されていることに気づくかもしれません。これは 1 年を超える実際のキャンペーンにおいて、CR.42 を 1 個も失わないプレイヤーがいるとは考えられないという理由から、意図的におこなわれたことです。もしこの増援を受け取る時点で CR.42 をまったく失っていなかった場合、この増援を受け取ることはできません。なぜならさらなる増援は必要ないでしょうから！

4.7　ドイツ軍特別ルール

4.7a　砂漠気候への順応　ドイツ軍の登場から 1941 年 10 月までの間、アクションレーティング 4 と 5 を有するすべてのドイツ軍ユニットは、すべての目的においてそのアクションレーティングに－ 1 の修正を受けます（このルールを失念することのないよう、該当するユニットのアクションレーティングは緑と白の円で囲まれています）。1941 年 10 月 1 日に、ユニットに印刷された数値の使用を開始します。アクションレーティングが 3 以下のドイツ軍ユニットは、このルールの影響を受けません。

デザインノート：アフリカへのドイツ軍による介入は当初、あくまで臨時のものに過ぎませんでした。イギリスでは金髪の若者達がアフリカの暑さに慣れるために温室の中で行軍訓練を実施しているという風説が流布していたのとは対照的に、ドイツ軍は砂漠で直面することになる気候への対策が（よく言っても）不充分でした。砂漠に慣れていた同盟国（イタリア軍）に助言を求めることをまったくしなかったほどに思い上がっていたドイツ軍は、誤った糧食（脂肪過多）、タイヤの空気圧の間違い（加圧しすぎ）、ちぐはぐな兵器装備（対戦車砲を大量装備している一方で、野砲がわずかもしくは皆無）、さらに（まったく大小様々な）その他の錯誤を見せたのでした。自軍の練度の低さに憤慨したロンメルは 1941 年の夏に大規模な訓練を実施しましたが、部隊の欠陥が解消され、屈強で砂漠戦に強いアフリカ軍団が出現するには秋までかかったのでした。このルールはドイツ軍兵士が過酷な環境と意志強固な指揮官に順応することの困難さを再現するものなのです。

c4.7b　航空軍団　ゲームで扱う戦域の周辺で活動する航空軍団（FK）は、時期によって第 2 あるいは第 10 航空軍団のいずれかを表しています。FK は投入状態にあるか、またはその基本任務であるマルタ島の制圧および枢軸軍海上輸送の援護をおこなうために非投入状態にあるかのどちらかです（これは航空機ユニット毎**ではなく**、軍団単位で切り替わります）。航空軍団の投入／非投入の状態変化はランダム・イベント（あるいはゲーム開始前に選択していた場合は「史実増援投入」）に従っておこなわれます。

例外：航空軍団の最初の投入は**常に** 1941 年 1 月 1 日に発生します。

FK が投入状態である間は、FK に所属する航空ユニットはアフリカ戦線（要するにマップ上）で直接用いるために、マップ A 上にあるマルタ島影響表（Malta Table）の修正ベース（Modifier Base）【Malta Air Modifiers 上の Base Value】から選択されたリストの航空ユニットを分遣することができます。選択は、リストに挙げられている航空ユニットのグループ単位で可能となります。マップ上に分遣することが可能な FK 所属ユニットには大きな白い×印が描かれています。FK 所属ユニットのアフリカ戦線への分遣、あるいはそこからの帰還は、各月の最初のターンにのみおこなえます（天候の影響は受けません）。FK から分遣された航空ユニットは、航空ユニットの増援に関する通常のルールに従い、分遣がおこなわれた月の最初のターンに増援としてマップ上に登場します。

FK 所属の航空ユニットは、FK が投入状態となった同じ月には分遣できません。最速でも、プレイヤーが航空ユニットを分遣できるのは FK が投入状態となった**翌月**となります。

分遣されている FK 所属のユニットがステップロスあるいは除去された場合、次の枢軸軍航空ユニット整備フェイズに同タイプの FK 所属ではない航空機ユニットと交換し、すぐさま完全戦力へと回復させなければなりません（もしくはプレイヤーはシリーズルール 17.5c【v3 の 13.5c の間違い。v4.x では 13.5f】を用いて再建をおこなってもかまいません）。FK 所属ではない航空ユニットのステップを減少させ、同タイプの FK 所属ユニットへ加えることでステップを交換します。この作業をおこなわない場合は、除去もしくはステップロスを被った FK 所属ユニットは、マルタ島修正表上でどのような選択をしたとしても、永久に分遣状態であるとみなされます。

FK が非投入状態となったならば、分遣されているあらゆる FK 所属の航空ユニットは即座にゲームから除去されます。

c4.7e　空挺降下　すべてのドイツ軍空挺ユニットは空挺降下能力を有しています（イタリア軍空挺部隊に適用される不利な＋ 1【v4.x では－ 1】修正は適用されません）。ドイツ軍コマンドユニットには空挺降下能力は**ありません**。

5.0　連合軍特別ルール

5.1　ヒップシュートと砂漠空軍の成長

キャンペーンの開始時から 1941 年 9 月末まで、連合軍の航空ユニットはヒップシュートをおこなえません。1941 年 10 月 1 日に、すべての英連邦軍の航空ユニットはヒップシュートをおこなえるようになり、これはゲーム終了時まで継続します。

注記：アメリカ軍航空ユニットはこのゲームが扱う時期においては、まったくヒップシュートをおこなえません。

デザインノート：【イギリス軍の】砂漠空軍（Desert Air Force）は 1941 年秋に優れた機敏な戦闘マシーンへと成長しました。クルセイダー作戦の頃には彼らはその能力を開花させていたわけですが、一方でイギリス軍の機甲部隊はいまだに諸兵科連合の基礎的な戦術を模索中でした。1944 ～ 45 年に非常に効果的となった連合軍航空戦力の先駆けとして、砂漠空軍は 1942 年の夏の終わりのロンメルによるガザラの戦い以降の進撃を食い止める役割を担いました。後にチュニジアで苦難のスタートを切ったアメリカ空軍の指揮官達は、西方砂漠戦線で砂漠空軍によって確立された方法をベー

スに、近接航空支援のドクトリンを改革していったのです。彼らの対地攻撃の方法論は、戦争が終わるまで連合軍全体に大きな利益をもたらしました。とはいえ、さらにそれぞれの戦場（まずチュニジアとイタリア、そしてフランス）において、それまでの先入観を捨てるために新しい指揮官達を必要とし、砂漠空軍による教訓を学び直すことになったのでしたが。ともかくも、北アフリカの戦場は、連合軍が「最適な方法」を早期に見出した戦場の一つだったのです。

5.2 連合軍の移動制限

5.2a ヘクス A19.35 いかなる連合軍陸上ユニットもヘクス A19.35 には進入できません。そうなることを強制されたユニットは除去されます。連合軍ユニットはこのヘクスに対する攻撃あるいは砲爆撃は自由におこなえますが、このヘクスに実際に進入したり、オーバーランを実施したりすることはできません。この制限は航空ユニットには適用されません。

5.2b 第 6 オーストラリア師団 1940 年 9 月 12 日【グラツィアーニ攻勢時】に開始されるシナリオでは、第 6 オーストラリア歩兵師団(6 Aus)はヘルワン(Helwan: E19.21）に留め置かれます。これらのユニットは 1940 年 10 月 22 日に駐留を解除されるまでこのヘクスを離れることができません。1940 年 10 月 22 日に、これらのユニットは 5.2d に示された駐留区域内に移動し、再度そこに留め置かれます(これらのユニットは可能な限り迅速にそのエリアへ移動しなければなりません)。

5.2c 第 4 インド師団および第 2 ニュージーランド師団 1940 年 9 月 12 日【グラツィアーニ攻勢時】に開始されるシナリオにおいて、上記のユニットはメルサ・マトルーを取り巻くエリア（第 4 インド師団はメルサ・マトルーから 5 ヘクス以内、第 2 ニュージーランド師団はメルサ・マトルーのヘクスあるいはそのヘクス以東）に留め置かれ、後に連合軍増援登場表の指示によって駐留を解除されます（5.2d はこれらのユニットによる影響を受けません)。いったん駐留を解除されれば、これらのユニットは通常どおり行動できます。

5.2d 駐留区域 駐留区域（Restriction Zone）は D36.06 を含むそこから 3 ヘクス以内の領域を表し、その区域がマップ上に描かれています。当初はポーランド軍のカルパチア旅団がその区域に留め置かれています。その後、第 6 オーストラリア師団とポーランド槍騎兵連隊が同様に留め置かれることになります。これらのユニットは連合軍増援登場表の指示によって解放されるまで、駐留区域から出ることができません。これらのユニットはまた、枢軸軍ユニットがメルサ・マトルー（C39.03）に隣接するか、あるいは枢軸軍ユニットがマップ E に進入した場合には自動的に駐留を解除されます。いったん駐留を解除されれば、これらのユニットは通常通り行動できます。

5.3 増援の登場と補給源

c5.3a 名目上の司令部 連合軍プレイヤーはすべての自軍支配下の都市および村ヘクスを、ユニットの再建に関して名目上の司令部が存在するヘクスとして用いることができます（そのヘクスに補充ユニットが存在し、敵の攻撃可能ユニットが隣接していない【v4.x では敵 ZOC でも再建可能です】などの条件を満たしていれば、ユニットの再建をおこなえるのです)。

c5.3b タイガー船団 両軍プレイヤーはタイガー船団を史実通りに登場させるか、あるいは連合軍が登場時期を選択できるようにするかを選ぶことができます。ただしこの決定はゲーム開始前におこなわなければなりません。前者の場合、タイガー船団（内容は後述）は史実通り到着します（1941 年 5 月 12 日)。両軍プレイヤーが船団の投入時期を選べることに決めた場合は、連合軍プレイヤーは一度だけ船団投入の要請を 1941 年 4 月以降の任意の時期におこなえます。ただし、この要請はクレタ島が占領される**前に**おこなわなければなりません（プレイヤーがクレタ島失陥までにタイガー船団を要請できないというのは奇妙なことであり、その場合には船団要請のチャンスは失われます)。船団は要請がおこなわれた次のターンに到着します（そのターンにクレタ島が失陥した場合には、船団は引き返し、もはや到着しません)。

タイガー船団は装備補充ユニット × 5 とハリケーン I 型 × 1 を増援として輸送してきます。史実における同船団の損害はすでに差し引かれています。ハリケーン I 型は船団の他の積載物が到着した**次のターンに**、いずれかの連合軍航空基地に配置します。

デザインノート：史実では、この「トラの子たち」を砂漠で使用可能にするためには比較的大規模な整備が必要であり、（特に）ハリケーン I 型は梱包状態で運ばれ、現地で組み立てなければなりませんでした。私は装備補充ユニットはすぐに使用できるようにした（恐らくチャーチルが命じたような稚拙な攻勢の後の再建に用いられるでしょう）一方、より面倒な準備作業を反映するためにハリケーンの到着を 1 ターン遅らせることにしました。

c5.3e ワールドボックス ワールドボックス（World Box）には増援として到着したユニットや補充ユニットを蓄えておくことができます。これは残っている港湾能力が、増援登場表によってそのターンに到着が指定されたユニットを荷降ろししきれない場合か、あるいは私の想像できないような何らかの理由でプレイヤーが増援の到着を遅らせたい場合におこなってかまいません。いずれにせよ、ワールドボックスは敵軍がそのターンの行動をどの地点に指向するかを見極めたい時に、次のターンの増援を留めておくのに最適な場所でしょう。ユニットおよび補充ユニットはこのボックスにどれだけ長い期間でも置いておいてよく、登場予定ターン以降に、デルタ地帯の港湾に到着させることができます。

5.4 転出

c5.4a 転出に関する総則 ゲーム開始前に、連合軍プレイヤーは史実に基づく転出、あるいは可変転出のいずれを用いるかを決定しなければなりません。ほとんどのキャンペーンシナリオにおいて、両軍プレイヤーが戦域外で何が起こるだろうかということを推測できなくするという見地から、私は可変転出を用いることをお勧めします。これは当時の指揮官たちが直面した状況をよりよく反映することにもなります。いずれの場合においても、転出したユニットは（もし帰還するならば）転出した時と同じ備蓄状態、ステップロス、（専用トラックの場合は）満載／非積載状態を保持したまま帰還します。しかし、転出するユニットは保持していたあらゆるモードと DG 状態を失います。

c5.4b　可変転出　各ゲームターン（可変増援の判定の直後）に連合軍可変転出／帰還表（Allied Variable Withdrawal and Return Table）【P52】において 11 ～ 66 判定をおこないます。出た結果に従い、連合軍プレイヤーは **4 ターン**以内に要求されたユニットをいずれかの自軍港湾へ移動させ、マップ D 上の適切な配置ボックスへと移送させなければなりません。この転出は連合軍の沿岸航路輸送力あるいは港湾能力には影響を及ぼしません。ユニットが港湾に到着したら直ちに配置ボックスへと移送し、該当する「枠（後述）」に単に置きます。港湾までのユニットの移動には、通常どおり燃料を消費しなければなりません。指定された兵科タイプが合致しており、なおかつ代用ユニットの使用許可に関する表の下部に記載された注記の指示に従っていれば、選ばれるユニットはどの複数ユニットフォーメーションから抽出してもかまいません。

各配置ボックスには 1 つ、あるいは複数の茶色の枠が描かれています。それぞれの枠には、その枠に置くことができるユニットの兵科マークが記載されています。もしある兵科の枠がすべて埋められている時に、さらにその兵科のユニット転出が要求された場合は、その配置ボックスの当該兵科に対する転出要求は限界に達しているとみなされ、転出は無視されます。ユニットが帰還することによってその兵科の枠が空くまで、その配置ボックスへの当該兵科の転出はおこなわれません。注意しなければならないのは、その時点で 4 ターンの猶予中であり、まだ港湾から配置ボックスへ移送されていないユニットは、枠を満たしているとはみなされないということです。そのため、あるユニットの移動中にさらなる同兵科の転出が要求されることはあり得ます。ですから転出のための移動でぐずぐずしているべきではありません。もし万が一上記のような事態が生じた場合には、配置ボックスの枠を超えてユニットが置かれることもあり得ます。また、ギリシア配置ボックスにはいずれかの旅団 1 個分の枠のみが用意されています。この枠はギリシア派兵【c3.11b】のルールにはまったく関係しませんし、枠が満たされているからといってギリシア派兵における要求が無視されるということもありません。

ある配置ボックスで、戦闘ユニットがなく専用トラックのみが残るという状況になるならば、すべての専用トラックは最後に帰還する戦闘ユニットと共に自動的に帰還します。たとえ他のユニットが現在配置ボックスへ転出されるための移動中で、まだ配置ボックスへ到達していないだけだったとしても、専用トラックだけが配置ボックスに取り残されることはありません。もしある複数ユニットフォーメーションから最初に転出されるユニットが専用トラックだった場合は、その専用トラックの転出は通常どおりおこなわれ、（そうだとしても）そのボックスから最後に帰還するその複数ユニットフォーメーションの戦闘ユニットとともに帰還することになります。

駐留区域（Restriction Zone）に拘束されているユニットを可変転出に充当することもできます。

c5.4c　史実に基づく転出　史実に基づく転出を使用する場合には、ルールブックに記載された連合軍史実転出（Allied Historical Withdrawal）【Allied Historical Order of Withdrawal and Return：Vol. Ⅱ の P35,36】のスケジュールに正確に従います。あるターンに転出が要求された場合、単に指定されたユニットをその時点でのマップ上での状況に関わらず取り除き、マップ外に置きます。この除去には燃料も港湾能力も、あるいは海上輸送力も消費しません。転出を要求されたユニットがすでに除去されていたならば、使用可能な補充ユニットを用いてただちに再建し、そのユニットを除去します。再建が不可能な場合は、（マップ上にある）同様のユニットをデッドパイル上の指定されたユニットと交換して、復活したそのユニットを除去します。転出を指定された専用トラックがすでに除去あるいは捕獲されていた場合には、その専用トラックの転出は無視します。

5.5　その他の連合軍特別ルール

5.5a　師団編成の保持　シリーズルール 12.6h（複数ユニットフォーメーションの補給源の統一【v4.x では12.6f】）は、**いかなる**連合軍ユニットにも適用されません。

デザインノート：西方砂漠軍および後の第 8 軍においては師団は管理上の単位でしかなく、機動における戦術単位は旅団でした。師団は建前上は旅団との命令系統を繋ぐ鎖（管理上のやりとりや、部隊の維持など）ではありましたが、実際には軍や軍団の指揮官達は師団レベルを通さずに、旅団の行動を直接統率していたのです。その結果各旅団は行き当たりばったりに広大な戦域に送り込まれ、中東戦域全体に散り散りになっていました（たとえばある時点で、第 7 オーストラリア師団はキプロス、シリア、およびキレナイカに同時に部隊を展開していました！）。もちろん、私はプレイヤー諸氏に胃の痛みに耐えられる限りの混沌をすべて享受していただきたいと思い、このルールを作ったのです。

5.5b　第 7 機甲師団：初期と後期　英軍プレイヤーに課される通常の部隊改編の他に、第 7 機甲師団には特別なルールが適用されます。第 7 機甲師団は機甲ユニットと支援ユニットが大隊規模に分割された状態でキャンペーンを開始します。これらのユニットが除去（あるいは解散（disbanded））されるまで、連合軍プレイヤーは当該ユニットの上位ユニット（第 4 、第 7 機甲旅団および第 7 支援群）の再建をおこなうことができません。いったんそれらの小規模なユニットが除去されるか、連合軍プレイヤーによって取り除かれた（「解散」ルール 3.9i 参照）ならば、補充ユニットを用いて該当する上位ユニットの再建がおこなえるのですが、それまでは不可能なのです。

デザインノート：並外れた訓練を受け高い誇りを有していた、この元祖「砂漠のネズミ達」は、ホバート将軍によって精鋭の砂漠機動部隊へと形作られたものでした。この部隊は、1940 年の 6 月から 9 月のイタリア軍による侵攻開始までの期間にさらなる経験を得て、いよいよ鋭利に研ぎ澄まされました。特に第 11 軽騎兵連隊は国境を越える作戦活動を精力的におこなっていました。12 月のコンパス作戦の開始時には、第 7 機甲師団はイギリス陸軍が大戦後期まで到達することのなかった（あるいはもしかしたら最終的に到達し得なかった）練度と独立した指揮能力を有する部隊へと到達していたのです。

戦前の質の悪い（数も深刻なほどに不足していた）装備にもかかわらず、この師団はキレナイカ全土を横断する進撃において先鋒を務めることができました。海岸道路に沿って多くの戦力を残していった後になお、細切れになっていた残りの部隊がベダ・

フォムで、逃げようとしていたイタリア軍を撃ち破ったのです。疲弊しきったこの部隊はその後、再装備のためにカイロへと退き、前線には新しく第２機甲師団（とロンメルという名の男）を置いていきました。再建された第７機甲師団は、依然として英軍の最優秀部隊でありましたが、かつて披露したような単独での機動作戦を再現することは最早できなくなっていたのでした。

初期にこのようなことが可能であったのは、英軍が敵対するイタリア軍を見下していたことによるのだと言う人もいるかもしれません。しかし、私はそのような態度は当時のこの部隊の状態を正確に反映したものだとは思いません（むしろ後世の歴史家のでっち上げなのではないでしょうか）し、このような言説はこの部隊とその技量に対するひどい仕打ちだとさえ思います。尤も一つ言えるのは、この初期の時点ではイタリア軍側が効果的な対戦車兵器を持っておらず、それがまだやや諸兵科連合戦術に欠けていたイギリス軍が「ただで済む」ことを許していたということです。後にこの戦域に効果的な対戦車砲（ドイツ軍はもちろん、イタリア軍も）が到着してからは、もはやそのようなことは不可能になったのでした。

5.5c　旅団グループと支援グループ　連合軍の増援登場表には、多数の部隊改編が反映されています。そのうち旅団グループおよび支援グループの発展とその後の放棄は最も重要です。以下に編成の変更が及ぼす影響を記します。

・旅団グループルールが適用される間は、すべての英連邦軍の歩兵旅団は完全戦力ならば５（ステップロス状態では３）の射程１ヘクスの**固有の砲爆撃力**を持つようになります。以下の例外を除き、旅団グループルールは 1940 年９月 12 日から 1942 年８月 26 日までの期間、適用されます（機甲旅団グループは 1942 年２月８日から適用を受けます）。この基本ルールの２つの例外を以下に記します。

a) 未熟ユニットは旅団グループルールの適用を受けず（未熟ユニットはその状態が通常となった時点で適用を受けるようになります）、固有の砲爆撃力を持ちません。

b) 1941 年１月１日になるまでは第４インド師団は旅団グループルールを適用されず、その各旅団は固有の砲爆撃力を持ちません。上記の期日になるまでは、この師団は（前記の未熟ユニットとは異なり）師団所属砲兵旅団（Divarty）を持っています。連合軍増援登場表に従って 1941 年１月１日にこの師団の各旅団は旅団グループルールが適用され、固有の砲爆撃力を獲得すると同時に師団所属砲兵旅団を失います。

・支援グループユニットはそのカウンター上に記載された固有の砲爆撃力を持っており、その射程は１ではなく３あります。

・機甲旅団は 1942 年２月８日に旅団グループルールを適用され、その時点で歩兵旅団グループと同様に固有の砲兵を有するようになります。機甲旅団グループはさらにこの時点で、「黄色の」機甲ユニットではなく「赤色の」機甲ユニットとなります（ただし第１機甲師団所属の第２機甲旅団は**常に**赤色の機甲ユニットであり、ユニットにもそのように描かれています）。この兵科記号の色変更は、この時点でその部隊向けの歩兵戦力が配属されたことによるものです。1942 年８月 26 日の時点で固有の砲爆撃力は消滅しますが、この（赤色の兵科記号の）状態はキャンペーン終了時まで持続します。

1942 年８月 26 日に旅団グループルールの適用は終了します。上記の全ルールは解除され、英連邦軍の各師団は師団所属砲兵を獲得します。これらの変更はすべて連合軍増援登場表に記載されています。

c) ユニット固有の砲爆撃力にも、通常と同じく（砲爆撃結果表に記載された）補給の消費が必要です。

d) 旅団が予備モードにある場合は、固有の砲爆撃力も予備モードとなります。移動モードの場合の旅団の固有の砲爆撃力は、完全戦力では３、ステップロス状態では 1.5 です（支援グループは移動モードの状態での砲爆撃力も記載されています）。

第二版におけるグラフィックに関する注記：旅団グループルールの対象となるユニットはカウンターの両面に「BG【実際は白い「B」の文字】」と記されており、黄色から赤色へと兵科記号の色が変わる機甲ユニットは兵科マークの楕円の内側の一部が赤く塗られています。これらはプレイヤーが上記のルールの適用を失念しないためのものですが、その上で各プレイヤーはこれらのルールの内容と、適用される時期に関しては知っておくようにして下さい。

c5.5d　部隊の訓練　いくつかの英連邦軍ユニットは、「訓練中（Training）」マーカーを乗せた状態で登場、あるいは配置されます。このマーカーは師団がその時点で訓練を完了しておらず、師団所属のユニットが通常の能力を発揮して作戦をおこなうためにはさらなる時間が必要であることを示しています。このマーカーが乗せられておらず、そのマーカーが訓練トラック（Training Track）の「通常（Nomal）」ボックスに置かれているユニットは、常に通常どおり機能します。このシステムは師団についてのみ記録され、独立ユニットには適用されません（これらは常に通常どおり機能します）。

いったん訓練が完了（つまりマーカーが通常ボックスに到達）したら、当該ユニットはゲーム終了時まで通常の状態となります。ユニットがたとえ転出したとしても、その師団のマーカーは通常ボックスに置いたままにしておき、後に帰還した際にも通常の状態を維持しています。

a）未熟ユニット　未熟ユニットは師団訓練中マーカーを有する師団に所属し、なおかつそのマーカーが訓練トラックの「通常」**以外の**トラック（未熟（Green）と通常（Nomal）の間にある２つのトラックも含めます）に置かれているすべてのユニットを指します。未熟ユニットは以下の３種類の影響を被りますが、通常の状態となった瞬間にこの影響のすべてが消失します。

・未熟ユニットはそのアクションレーティングが１減少します（このことを覚えておくために、該当するユニットのアクションレーティングは緑と白の円で囲まれています）。

・未熟ユニットは旅団グループルールが適用されている時期であっても、固有の砲爆撃力を持ちません。

・未熟ユニットは砂嵐の間は移動できませ

ん。

b) 訓練による習熟　マーカーの固定（後述の固定に関するルールを参照）を解除された訓練中マーカーは、各月の最初のターン開始時に訓練トラック上で 1 トラック分進めます（そのマーカーがいつ増援として到着したか、その師団のうち何ユニットがゲームに登場しているか、あるいはその師団が転出しているかどうかなどにかかわらず）。マーカーがいったん通常ボックスまで到達したら、ゲーム終了までそのトラックに置いたままにしておきます。

連合軍プレイヤーは望むなら（なんの制限もなしに）「訓練中」の師団を自由に使用してかまいません。未熟ユニットに関する前記のルールが適用される他には、ユニットが訓練を完了していないことに対するさらなる制限はありません。また、ユニットがマップ上でおこなういかなる活動（あるいはそれが被るいかなる状態）も、訓練中マーカーの進行には影響しません。たとえ当該ユニットが包囲網で孤立していたり、損耗によって除去されたとしても、訓練中マーカーは**依然として**毎月進み続けます。訓練のためにデルタ地帯（あるいはそれ以外のどこか）に留まる必要はありません。これらの師団は好きなだけ OJT（オン・ザ・ジョブ・トレーニング）をおこなうことができます。

c) 訓練中マーカーの固定　いくつかの訓練中マーカーは「未熟かつ固定（Green & Locked）」という状態でゲームに登場します。このような訓練中マーカーは未熟ボックスの「固定（Locked）」ボックスに配置します。固定された訓練中マーカーは他のマーカーのように毎月進むことはありません。増援登場表に「固定解除（Unlocked）」と記されているターンに、該当する訓練中マーカーを固定ボックスから通常の未熟ボックスへ移します。いったん固定を解除されれば、訓練中マーカーは通常どおり進みます。

デザインノート：当初の訓練システムはより複雑なもので、より多くのユニットに関わり、より多くの状態を持ち、より多くの影響を及ぼすものでした。プレイテストが進むにつれ、このシステムを合格レベルに到達させ、ゲームにとって有用な追加要素とするためには、いくつもの部分でかなりの簡略化をする必要があるということを認めざるを得なくなりました。上記のルールはシステムへの順応をおこない、複数の練度レベルの概念を放棄した、より整理されたバージョンです。私はこれが、元々のルールに伴う複雑さを放棄した上で、その精神と雰囲気をうまく捉えていると信じています。

多数のユニットが登場時点で「準備完了」ではないような（時間的にも空間的にも）広大な戦域を扱うこのゲームには、訓練の要素を加えることが必要でした。このことはデルタ地帯そのものが、これまでの OCS ゲームには見られなかった（そして二度と見ることがなさそうな）、支援と訓練のための広大な基地だったという単純な事実が部分的に示しています。その上、長い戦争期間によって必然的に引き起こされるのは、部隊は最初は低い能力レベルしか発揮できないものの、（戦いの要領を学んで）後にはより高いレベルの能力を発揮することになるということなのです。

訓練中マーカーを有するユニットがマーカーを固定されるのは、その師団の大部分がまだ戦場に到着していないからという単純な理由によります。多くの場合において、たった 1 個旅団（もしくはその程度）が師団の他の部隊よりなんと数ヶ月も前に到着しているという事態が生じていました。そこで、その旅団に師団全体（その兵士達はまだオーストラリアかどこかで、入隊記録がチェックされるのを待っている状態なのに）に適用される訓練時間を消費させるのではなく、その師団の大部分が到着しマーカーの固定が解除されるまで、その師団の訓練をおこなわせないということにしたのです。

c5.5e　捕獲イタリア軍戦車　バルディア、トブルク、そしてベンガジの工場では、

多数のイタリア軍車両がさまざまな破損状態で発見されました。英連邦軍もまた過度の使用によって自軍の車両を脱落させていたため、見つけたイタリア軍車両のうちのいくらかを自軍用として用いることにしました。これらの捕獲装備は第 6 王立戦車連隊や第 6 オーストラリア師団の一部などの部隊を再装備するために用いられました。

捕獲イタリア軍戦車ユニットは、町を占領した時の戦利品（3.3）として英連邦軍プレイヤーが獲得します。これらのユニットは再建をおこなえませんが、その他の機能に関しては他の連合軍ユニットとまったく同等です。

c5.5f　デルタ基地における修復作業
イギリス軍プレイヤーは 4 個のデルタ基地工兵ユニットを持っています。その内訳は 3 個のエジプト国軍鉄道工兵大隊と 1 個のエジプト国軍港湾工兵大隊（このユニットは港湾修復能力のみを持ちます）です。他のエジプト国軍ユニットとは異なり、これらのユニットは再建が可能で、常に通常の英連邦軍ユニットとして扱われます。エジプト国軍に適用される特別ルールはこれらのユニットには適用されませんし、エジプト国軍ユニットのルールとは異なりオプションではありません。これらのユニットはリビア領内への進入、およびいかなるリビア国境線ヘクスへの進入も**おこなえません**。

c5.5g　トランスヨルダン・アラブ機械化部隊　このユニットの活動はスエズ運河

の東側に制限されます（つまり枢軸軍が**非常に大きな成功**を成し遂げない限り無視して差し支えないということです）。このユニットの移動力が四角で囲まれているのは、装軌移動力を持っていることを明らかにするためです（他に意味はありません）。このユニットはマップ E の東端へ伸びる鉄道線を経由して一般補給を得ます（これがこのユニットにとっての唯一の補給路です）。

デザインノート：この部隊はもともとは警察部隊で、（1941 年末に）機械化旅団と同等の部隊となるまでに装備と訓練を充実させていきました。この部隊はイラクでの作戦に参加しましたが、基本的には守備隊もしくは保安任務にあたっていました。1942 年夏のロンメルの進撃によって、この部隊は一時シナイ半島に集結させられましたが、ロンメルの脅威が去った後、再び分散配置されました。

c5.5h　空挺降下　いかなる英連邦軍ユニットも空挺降下能力を持ちません。SAS は厳密には降下能力を持っていましたが、このゲームにおいてはトラックに乗車する部隊となっています。

c5.5i　サヌーシー教徒部族兵　リビア

のサヌーシー教徒は公然とイタリア植民地兵に敵対しており、1941 年初頭の英軍のリビア侵攻を歓迎しました。英軍の進撃を援助するため、サヌーシー教徒達の出身の村々から 4 個大隊が編成されました。これらの部隊はひとまとめにして「リビアアラブ軍（トブルクで編成されたアラブ亡命者工兵大隊と混同しないこと）」を形成しました。

英連邦軍の攻撃可能ユニットが以下のヘクスに最初に進入した時点で、サヌーシー教徒大隊（Senussi）1 個ずつが編成されます：トブルク（Tobruk）、ジャグブーブ（Giarabub）、ムスス（Msus）、メキリ（Mechili）。該当する地名のサヌーシー教徒大隊をその地名のヘクスに置きます。これらのユニットは編成されたヘクスから受給可能な（つまり 5 移動力＋ 1 ヘクス以内の地点にいる）場合、自動的に補給下となります。これらのユニットは上記のルールに従っていれば、オアシスから補給を受けるユニットの制限には**含まれません**。これらのユニットが移動して、編成されたヘクスを離れた場合は、他の英連邦軍ユニットと同様に補給線を引かなければなりません。これらのユニットが戦闘補給を必要とする場合には、英連邦軍プレイヤーは通常通り戦闘補給を消費しなければなりません（いかなる場合もフリーで戦闘補給は得られません）。

サヌーシー教徒の編成ヘクスはマップ上に記載されています。各ヘクスは該当するサヌーシー教徒大隊をゲームを通じて 1 個だけ編成できます。

デザインノート：私の非常に優れた英軍リサーチャー（スティーブ・ロスウェル）が、クルセイダー作戦後のキレナイカ進撃においてのみ登場する、リビアアラブ軍の第 5 のサヌーシー教徒大隊を発見しました。同じころ、トブルクのサヌーシー教徒大隊は 1941 年の夏に（食糧に比して余りにも人口が多くなりすぎたために）トブルク要塞から避難していました（アラブ亡命者工兵大隊と共に）。この幽霊大隊の登場と同時期に、トブルクにいた大隊がレーダーから消えているのです。誤っているのかもしれませんが、私はこの第 5 大隊が実はトブルクにいた兵士たちであり、編成されたのは 4 個大隊だけであろうと判断しました。是非の判断はお任せします。

c5.5j　エジプト国軍の航空ユニット
ゲームにはエジプト王立空軍の航空ユニット 1 個（グラディエーター）が含まれています。この航空ユニットは実質的に「単なるもうひとつの英連邦軍航空ユニット」であり、英連邦軍プレイヤーは自由にこのユニットを使用できます。この航空ユニットに関する**唯一の**制限は、スエズ運河から 25 ヘクスを超えた地点へ基地移動（あるいは飛行）できないということです。

c5.5k　トブルク要塞司令部　この司令部はクルセイダー作戦によってトブルクが解放された後に解体されました。史実に従うのであれば、包囲されていたトブルク要塞が解放された（港湾ヘクスへの道路補給線が開通した）2 ターン後にこの司令部を除去します。このルールは強制ではありません。

6.0　オプションルール

6.1　共通オプションルール

両軍プレイヤーはこのゲームにおけるオプションルールに関して、三種類の方法から 1 つを選ぶことができます。特定オプションルールを試しに導入するという方法（史実の一部を改変したらどうなるだろうかを確認する）、次にランダムイベント表によって生じるオプションを無視する方法、最後にオプションルールをすべて無視する方法、です。いくつかのオプションルール、特に 6.1 項に含まれているものは、（エジプト国軍の扱いなど）歴史的には正しい一方で、プレイヤーに過度の負担を強いる割には相応の見返りが少ないという理由でオプションルールとなっています。6.2 項や 6.3 項の中のいくつかのオプションルールも同じ範疇に入ります。歴史上実際に発生したものには「史実」という印を付けてあります。ですので史実に厳密に即したゲームを望むプレイヤーは、史実の連合軍転出スケジュールを用い、史実において生じたランダムイベントおよびオプションルールだけを採用すればいいわけです（さらなるディテールのために、追加の労力を厭わないのであれば）。史実を厳密に追求することにさほど興味を抱いておらず、より楽しい時間を過ごしたいというプレイヤーは可変転出／帰還表とランダムイベントを採用し、使いたいと思うオプションルールを選べばよいでしょう。私は『DAK』の「標準的な」プレイスタイルとして後者をお薦めします。

最初の数ゲーム：『DAK』を遊ぶ時に可変転出／帰還表とランダムイベントを採用し、以下のオプションルールは**まったく使用しない**でプレーすることを私はお勧めします。この方法ならばプレー時間もより短く、それがおよぼすであろう効果（がもしあれば）を実感できないままにオプションを採用するかどうか延々悩むといった時間を避けることができるでしょう。

これらのオプションのうちいくつかは、ランダムイベント表の一部として出現することになります。すでに使用しないと決めていたオプションがランダムイベント表の結果として生じたら、そのオプションを無視してゲームを続けるべきです。この場合判定はやり直さず、何も生じなかったことにします。

オプションルールのほとんどはキャンペーンゲーム用のものとなっていますが、両軍プレイヤーは望むなら、そのうちのいくつかをより小さなシナリオに導入してもよいでしょう。さまざまな組み合わせが試せるでしょう。両軍プレイヤーは試みようとしている組み合わせが妥当かどうか論理的に検討すべきです。ある組み合わせはうまくいったとしても、ある組み合わせではうまくいかなかったりします（イベントに関係するユニットや発生する時期が、シナリオが扱う期間に合致しているかが基準となります）。

6.1a　エジプト国軍　エジプト国軍は中立ですが、ランダムイベントによっていずれかの陣営に加わる可能性があります。エジプトが参戦するまでは、エジプト国軍ユニットは移動、攻撃、砲爆撃を**おこなえません**。ただし、枢軸軍の攻撃可能ユニットが隣接してくるか、枢軸軍ユニットがナイル川以東のヘクスに進入した場合には、上記の例外となります。中立状態のエジプト国軍ユニットの補給に関しては考えなくてかまいません（「水面下で」補給を受けているとみなします）。

上記の例外事項のうち前者の場合には、

枢軸軍の攻撃可能ユニットに隣接されたユニットは、どちらの陣営に加わるかを判定しなければなりません。エジプト国軍ユニット毎にサイコロを 1 個振り、出目がそのユニットのアクションレーティングを超えていればそのユニットは枢軸側に加わり、そうでなければそのユニットは通常の連合軍戦闘ユニットとなります（もちろんいくつかのユニットはサイコロを振るまでもなく自動的に陣営が決まることになります）。

もし補給状態の枢軸軍ユニットがナイル川を越え、なおかつそのユニットがドイツ軍装甲大隊かイタリア軍戦車大隊で、かつそれが次の枢軸軍補給フェイズに補給下だったならば、サイコロを 1 個振ります。出目が 4 － 6 ならばエジプトは枢軸側での参戦を、2 － 3 ならば連合軍側での参戦を決断します。出目が 1 だった場合は中立を維持します。この判定は 1 回のゲーム中で 1 度しかおこないませんし、あるいはすでにエジプトが参戦している場合にも判定はおこないません。また、上記の判定がすでにおこなわれエジプトが中立状態でなくなっている場合には、エジプトに関するランダムイベントは発生しません。

上記のいずれの場合においても、参戦したエジプト軍ユニットがその時点で敵軍となるユニットとスタックしている場合は、そのエジプト軍ユニットは次の自軍移動フェイズにそのヘクスから離れなければなりません（もしこの移動に燃料の消費が必要な場合、エジプト国軍が「この移動のためにだけに用いることができる名目上の」補給を移動に必要なだけ消費するものとします）。エジプトの参戦には、新たなユニットが戦闘に参加するという以外に効果はありません。

ランダムイベント、あるいは枢軸軍によるナイル渡河がエジプトの参戦を生じさせた場合、すでにどちらかの陣営に加わっているエジプト国軍ユニットは、エジプト政府がたとえ敵陣営に参戦したとしても、そのままその時点で加わっている陣営に残ります。いったんエジプトが参戦したならば、個々のユニットの陣営決定に関する判定はおこないません。個々のユニットの判定はエジプトが中立状態ではなくなるか、全エジプト国軍ユニットがどちらかの陣営に加わるまで続けられます。

ひとたびエジプト軍ユニットがどちらかの陣営に加わったら、そのユニットは**永久に**その陣営の一部となり、その陣営の他のユニットと同様に活動します。これらのユニットは他の自軍ユニットと同じように戦闘、砲爆撃、移動することができますし、どのようなモードにもなれ、任意の自軍司令部から補給を受けることができます。これらのユニットはもはやエジプト政府との特別な結びつきはなくなり、加わった陣営から補給を受けなければなりません。

a）中立状態の移動の例外

（エジプトが参戦する前の）任意の英連邦軍プレイヤーターン開始時、英連邦軍プレイヤーはエジプト国軍部隊の戦闘地域からの避難を宣言できます。この宣言はゲーム中に 1 度だけおこなえます。単純にすべての中立状態のエジプト国軍ユニットを（その位置や状態にかかわらず。すでにどちらかの陣営に加わっているユニットは無視します）マップ上から摘まみ上げ、マップ D または E（マップ C と重なり合っている半分ヘクスも含む）の任意のヘクスへ置き換えます。**すべての**エジプト軍ユニットはマップ C を離れなければならず、プレイヤーは避難をおこなう部隊を選別はできません。いったん動かされたユニットは、置き直すことはできません。

b）エジプト国軍の専用トラック

この専用トラックはそれ自身（あるいはすべてのエジプト軍）がどちらかの陣営に加わらない限りは、**何もできません**。このユニットは参戦の判定のため、3 のアクションレーティングを持っています。参戦後は、この専用トラックは同じ陣営に属するエジプト国軍ユニットによってのみ使用が可能です。このトラックの新たな積載物は、参戦した陣営の補給集積所から積載されます。

c）第 287 特殊任務連隊

あるエジプト国軍ユニットが陣営参加の判定をおこなうことになった時に、第 287 特殊任務連隊（287.Snd）と隣接していたならば、そのユニットは自動的に枢軸側に加わります（判定はおこないません）。このユニットにはアラブ人国家主義者が含まれており、エジプト人にイギリス帝国主義のくびきから脱しイスラムファシスト国家の建設に参加するように説得する能力を有しているのです。それが、長期的に見れば彼らのためになるのだと信じて……ゴホッゴホッ

6.1b　断崖（Escarpment）　この地形には以下のような特殊な効果があります。

- 道路や小道によって通行可能**であったとしても**、上方向へは断崖ヘクスサイドを超えて ZOC が及ぶことはありません。
- 通過可能かどうかにかかわらず、下方向へは断崖ヘクスサイドを超えて ZOC が及びます。
- 絶壁（High Escarpment：後述）に隣接するユニットは好天であれば、3 ヘクス先までの海岸沿いの平地に対する砲兵および航空砲爆撃の観測をおこなえます。さらに、この観測をおこなっているユニットはその平地にいる目標への砲爆撃において有利なコラムシフトを獲得します。目標が 2 ヘクス離れているなら右へ 1 シフトを、目標が隣接しているなら右へ 2 シフトとなります。

この観測ルールが適用される絶壁ヘクスの位置は以下の通りです：C43.29、C42.29、C41.29、C40.28、C39.27

マップ上のこれらのヘクスには小さな三角形が描かれています。

上記の「平地」とはこれらの断崖と海岸の間に位置する領域を指します。他の断崖によって海沿いのヘクスから隔てられているようなヘクスは含みません。

見た目には反しますが、ヘクス C40.28 からは C39.26 を「見る」ことができる、ということに注意して下さい。この部分の断崖は（39.27 で）突出しているように見えますが、これはヘクスの形上やむを得ないことで、実際の断崖はより滑らかな線を描いているのです。

6.1c　トラックの抽出　私はこのルールを実験的な意味合いのものとしてのみ提案しています。初期のテストプレーではトラックの抽出に関するルールは乱用され、また得られるものが労力に見合わないことが判明しました。史実の戦役において、部隊は所有するトラックを特殊な目的のために抽出されるということが**おこなわれました**が、ゲームのプレイヤーとは異なり、実際にはこれらのトラックは比較的早期に原部隊へ戻されていましたし、訓練未了あるいは移動制限を課せられている部隊から保有するトラックすべてを強奪するというア

イデアは、実行可能なプランとは思えませんでした。このように繰り返し警告している以上、このルールは道理をわきまえたプレイヤー間で**のみ**用いるようにして下さい。

両軍プレイヤーとも、複数ユニットからなる自動車化あるいは半自動車化歩兵師団から、保有するトラックを抽出することができます。トラックを抽出された師団は(枢軸軍の場合は）トリポリまたは（連合軍の場合は）マップEの任意のヘクスに（1ヘクスにスタックした状態で）留め置かなければなりません。トラックを抽出された師団は移動できず、退却を強制された場合には除去されます。これらのユニットはそれが存在するヘクスで戦闘をおこなったり砲爆撃を実施することは可能です。トラックを抽出された師団は、課された移動制限が解除されることはなく、(もし訓練状態だったならば）訓練マーカーが進むこともありません。

完全自動車化師団からは輸送トラック2Tを、半自動車化師団からは1Tを抽出されます。こうして抽出されたトラックは抽出されたターンには移動できず、また抽出がなされた師団の専用トラックは移動できず、抽出もされません。抽出された師団は、あるターンの開始時に適切な量の輸送トラックとスタックすることで、抽出状態を解除することができます。

6.2 枢軸軍オプション

6.2a イタリア軍対戦車ユニット　イタリア軍は幾ばくかの真に優秀な対戦車ユニットを、早くから保有あるいはトリポリに輸送中でした。これらの多くは実際には（90mm）対空砲で、戦役の最後期になっても前線の地上戦には投入されなかった。このオプションを採用すると、これらの対戦車ユニットが枢軸軍増援登場表に最初に記載された時点で到着できるようになります。

6.2b ピストイア師団の解放　イタリア軍最高司令部はピストイア師団（Pistoia）を制限なしに送り込みました。4.6bを無視します。

6.2c 第220装甲猟兵大隊（第164軽歩兵師団）：重装備か軽装備か？　史実では、第220装甲猟兵大隊（220 PJ Bn）は一部の兵器（50mm砲中隊1個）を欠いたままアフリカへ輸送されました。このオプションを採用した場合、通常の(4)の戦力のユニットの代わりに(5)の戦力のユニットが登場します。これはたいした相違ではありませんが、これによって厳密さを追求していけるでしょう……。

6.2d 教導空挺大隊：精鋭か弱兵か？
教導空挺大隊（Lehr Para Bn）は、マルタ島侵攻作戦のために増強されていました。このオプションを用いると、この部隊は他の地域においても全力を発揮できるようになります。戦力2の代わりに戦力4の大隊を使用します。

6.2e 青作戦と第287特殊任務連隊
アドルフの「地図上に線を引くのは簡単だろう」という発言に従ったと思われる、壮大（かつ完全に無謀）な青作戦の一部として、ヒトラーはインド侵攻準備のために、アフリカ軍団がカフカスを南下するドイツ軍部隊と手を繋ぐことができると考えていました。ロシアで何が起こりえた（あるいは起こりえなかったか）にかかわらず、このオプションでは第287特殊任務連隊（この部隊は中東進撃の先鋒を担うために準備していました）が実際にアフリカ軍団で使用されるために配備されたと想定します。第287特殊任務連隊（287.Snd）は、要求した時点で登場できます。

6.2f バルボの生還　元々グラツィアーニではなく、バルボ元帥がイタリア軍侵攻部隊を率いることになっていました。グラツィアーニとは異なり、バルボは部隊を前線で指揮することができる真の指揮官でした。このオプションを採用した場合には、バルボ（Balbo）指揮官ユニットをイタリア軍とともに配置します。これは1940年6月29日にトブルク港上空で、サン・ジョルジョ号の対空砲が彼の乗機を打ち落とさなかったと仮定するものです。

6.2g ドイツ軍の専用トラックの解放
ドイツ軍の専用トラックを通常の輸送トラックとして使用することができるようになります。すべての専用トラックに関する制限（および恩恵）は解除されます。このオプションは枢軸軍の補給状態を劇的に改善し、同時にゲームバランスを**劇的に**傾けさせるでしょう（もしロンメルがスエズを超えて進撃したら、というような情景を見てみたいのであれば試してみるとよいでしょう）。

6.2h ドイツ軍の早期侵攻　ムッソリーニが北アフリカでの攻勢で頓挫したのに対してヒトラーは、1940年11月3日の時点でドイツ軍による援助を申し出ていました。己の名声（と戦利品）を「北方のごろつき」と分け合うつもりがなかった統領はこれを拒絶しました（フランス降伏の際にイタリアが得た利益と功績が限定されたものだったのも一因かもしれません）。このオプションは、ムッソリーニがドイツの申し出を受けたとするものです。1941年2月と1941年3月に登場するドイツ軍のすべての増援はより早期に登場します。1941年2月の増援は1940年の12月に、1941年3月の増援は1941年の1月に、それぞれ登場します。これ以降の増援、航空軍団の投入、および1941年1月に登場する少数の史実どおりの増援は、このルールの影響を受けません。

6.2i ドイツ介入せず　すべてのドイツ軍ユニット及び航空軍団を無視します。ヒトラーは北アフリカへの不介入を宣言し、同戦場にまったく関わり合うことはなかったものとします（このオプションは6.2mの「イタリアの尻込み（Italians Turn Turtle)」と組み合わせると良いでしょう）。

6.2j ピラミッドとスフィンクスの冒涜
（史実。『レイダース：失われたアーク』を見て下さい！　って、ほんの冗談ですよ！）ドイツ軍ユニットがスフィンクスヘクスへ最初に進入した時点で、マップEの「ピラミッドとスフィンクスの冒涜判定表(Pyramid and Sphinx Descration Table)」で判定をおこないます。この判定は一度しかおこないません。判定結果を適用します（もしくは判定結果を参照してひとしきり笑ったら、そのままゲームを続けます……）。

6.2k イタリア軍特別攻撃大隊（Battaglion Speciale Arditi）　このユニットはイタリア軍のSAS式のコマンド部隊として1942年5月15日に編成されました。このユニットは以下のように、それぞれ独自の特殊能力を有する3個中隊で構成されていました。

・第101空挺中隊
・第102潜水中隊

・第 103 偵察車中隊

各中隊は特殊な条件において特別な能力を発揮するよう企図されていました。この大隊は後に特別攻撃連隊へ、さらに第 10 特別攻撃連隊へと改称されました。連隊編成となった段階では、この部隊は上記のような大隊 2 個で構成され、後に第 3 大隊（1943 年 3 月 1 日）と第 4 大隊（1943 年 7 月 1 日）が加わりました。第 1 大隊はチュニジアで、連合軍の鉄道橋を破壊するために投入されました（この襲撃は 1943 年 1 月 16 日と 2 月 2 日と 12 日にアルジェリアで実行されました）。また第 2 大隊はシチリアでの戦闘に参加しました。

このオプションを採用した場合、最初の大隊の編成は可能な限り早期に投入できるように準備が急がれたものとします。その結果、同ユニットは枢軸軍増援投入表に記載された期日に登場することになります。

6.2L　イタリア軍トラックの再編　（史実）イタリア軍は配下の各歩兵師団を、少なくとも一定の期間（理論上は）完全自動車化するため、精巧なトラック循環システムを実現させるべく努力していました。このコンセプトはロシアとアフリカで試されました。しかしいずれの戦場においても、計画どおりには機能しなかったのです。このオプションによって、（毎ターン）任意の非自動車化歩兵師団 2 個が、移動モード時に 14 自動車化移動力で移動できるようになります。枢軸軍プレイヤーはどの 2 個師団にこの能力を与えるか自由に選ぶことができますが、直前のターンに同じ能力を与えられていたのでなければ、選ばれた師団はそのターンには移動できません（トラック部隊の編成に時間が必要なのです）。同じ機能が次のターン（あるいはそれ以降）に与えられれば、その師団は移動力のボーナスを獲得します。この 1 ターンの遅延はこの特典を与えられる師団の変更をおこなうたびに発生します（また、ある師団が連続 3 ターンを超えてこの能力を得ることは**できません**。つまり準備に 1 ターン必要なので、実際に移動力が増加するのは 2 ターンのみです。各軍団長の公平は保たれなければならないのです！）。

注記：シナリオの最初のターンににおいては、トラックの準備はシナリオ開始**直前の**ターンにおこなわれていたとみなし、移動力の特典を第 1 ターンから利用できます。健闘を祈ります！

6.2m　イタリアの尻込み　当社の『**Afrika**』という小さめのゲームでは、イタリア軍がリビアから出撃せずにドイツ軍の登場を待つという戦術が一般的なゲームテクニックとなっていました。このゲームでは（4.4a の上級司令部による制限によって）このようなテクニックを排除してあります。このオプションを用いると枢軸軍プレイヤーは、イタリア統領の前進命令に従う必要はなくなり、望むがままの戦略を実行できるようになります。

6.2n　トレント師団の自動車化　ゲーム開始前にこのオプションを採用しなければ、トレント師団（Trent）は非自動車化部隊のユニットを用います。オプションを採用したならば、非自動車化部隊のユニットを自動車化部隊のユニットと交換します。

6.2o　軽師団の完全自動車化　（史実：試みられはしたが完了しませんでした）戦役が続くうちに、第 90 および第 164 の両軽師団を完全自動車化することが計画されました。第 90 軽師団はある程度自動車化が実施されましたが、第 164 軽師団は、到着と同時に保有していたトラックをアフリカ軍団に抽出されてしまいました（自動車化に逆行したわけです）。このオプションは、枢軸軍の貧弱なトラック資源を用いて、両師団のアップグレードを可能にします。第 90 軽師団は 1942 年 7 月以降の任意のターンに自動車化部隊にアップグレードでき、第 164 軽師団は 1942 年の 10 月または 11 月にのみアップグレードをおこなえます。自動車化をおこなう各師団につき 1 トラックポイント（つまり 4T）を除去します。これによって自動車化された師団の全ユニットの移動モードの移動力は 4 増加します。このアップグレードは一度しかおこなえず、後で取り消すことはできません。

6.2p　装甲車両による補給段列（史実）（もともとがその場その場で編成される）ドイツ軍の補給システムは、（半装軌車などの）装甲車両を戦闘編成から引き抜き、孤立した部隊への再補給を可能にするだけの柔軟性を有していました。このオプションを用いた場合、ドイツ軍ユニットは（通常どおり）5 移動力を上限として補給源からの直接受給をおこなえますが、その移動力は自動車化移動タイプではなく装軌移動タイプとなります。これによって部分的に包囲されたユニットへの補給が可能になります。このような装軌タイプの移動力は、司令部による受給、あるいは司令部からの SP の支給には決して使用できません。

6.2q　ヘッカー戦闘団（史実）　1942 年 4 月に枢軸軍プレイヤーは、いくつかのユニットと交換にヘッカー上陸作戦大隊を編成できます。枢軸軍プレイヤーはこのオプションを採用する意志決定を、この時点より先におこなっておく必要はありません。交換をおこなったならば枢軸軍プレイヤーはヘッカー大隊（Hecker）ユニットを獲得し、以下の特別ルールに従って用いることができます。

- ヘッカー大隊はゲーム中に 1 回、海岸上陸をおこなえます。（ヘッカー大隊は港湾で移動を開始しなければならず）上陸は上陸作戦を開始した港湾から海岸線沿いに 30 ヘクス以内の任意の海岸ヘクスに対しておこないます。
- この上陸作戦により、ヘッカー大隊ユニットを敵ユニットが占拠、あるいは敵ユニットに隣接していない、（上記の条件に合致する）任意の海岸ヘクスに戦闘モードで配置します。ヘッカー大隊は海岸上陸をおこなったターンには移動および攻撃をおこなえませんが、防御は通常どおり可能です。この作戦は、作戦に関係するマップ（複数のマップにまたがるなら、そのすべて）が好天であるターンの、枢軸軍の通常移動フェイズに実施するようにして下さい。
- 上陸をおこなうヘッカー大隊には、2SP までを同行させられます（この SP は作戦開始時にヘッカー大隊と同じ港湾ヘクスにスタックしていなければなりません）。上陸海岸へは、それを超える海上輸送はおこなえません。この上陸作戦全体にコストはかからず、枢軸軍の海上輸送能力を消費することはありません。
- 編成後の任意のターンに、枢軸軍プレイヤーはヘッカー戦闘団を解散し、それを編成するために用いられた元のユニットに分割することができます。

6.2r　第 300 オアシス特殊任務大隊（史実）

生存するためにマップ上の補給を消費する必要がある（つまり一般補給線を引けない）ユニットのグループの受給範囲に存在する各オアシス中隊は、そのグループが消費しなければならない SP を 1T 減少させます。効果を重複させるために複数の中隊を組み合わせることも可能です。補給消費を必要とするグループの規模や参加するオアシス中隊の数にかかわりなく、この方法では消費せねばならない補給量を 0 にはできず、このような各グループ毎に最低 1T の補給は消費しなければなりません。加えてオアシス中隊はそのユニット自身には補給線の確保を必要とせず（これらのユニットは自動的に補給下となります）、補給の消費を必要とするグループの RE 総計にも算入しません（この小さなユニットで補給が切断された地域を補強できるということに加えて）。

6.2s　娼館（史実）　第 10 アルマタ移動娼館（女性 24 名）はベダ・フォムで捕獲された「部隊」でした。このユニットがゲームに加えられているのは、単に戦役当初のイタリア軍将校が満喫していた贅沢を表すためです。お好きな移動娼館ルールを作って用いて下さい。:-)

6.2t　戦場からの車両回収（史実）　その卓越した前線での車両回収と修理の記録を反映するため、ドイツ軍は以下の特別ルールを用いることができます。連合軍およびイタリア軍の車両回収任務は、各自の可変増援に統合されています。ドイツ軍の装甲大隊が除去されるたびにダイスを 1 個振ります。出目が 1-4 だった場合は何も起こりません。出目が 5-6 だった場合は除去されたユニットは次のターンに増援として DAK 司令部の存在するヘクスに復帰します。もし DAK 司令部がゲームに参加していないのであれば、ダイスは振らず、装甲大隊は通常どおり除去されます。装甲大隊が除去された状況（ZOC、地形、補給状態、場所）は関係ありません。この判定はステップロスを要求するあらゆる戦闘と砲爆撃において発生しますが、損耗によるステップロスでは発生しません。

もし KstA 装甲中隊（あるいは変換された後だったならば KstA 装甲大隊）がその時点で除去されているならば、同ユニットは最初の回収判定の成功によって（判定の対象となったユニット**とともに**）復帰します。

6.2u　第 2 リビア空挺歩兵大隊　1940 年 6 月 1 日以前は、イタリア軍の初期の戦闘序列に第 1、第 2 リビア空挺大隊が（1940 年 1 月に編成されたイタリア国軍空挺大隊とともに）含まれていました。第 2 リビア空挺大隊は第 1 リビア空挺大隊の戦力を（600 名に）増強するため、同部隊に編入されました。実際には、これらの部隊が再編されることはなく、イタリア軍空挺大隊および第 1 リビア空挺大隊はいずれも、後にトニニ空挺連隊として協同で戦ったのでした。

このオプションでは、2 つのリビア空挺大隊が編合されず、イタリア軍がより積極的にリビア人を登用し、第 2 リビア空挺大隊を充足したものとします。第 2 リビア空挺大隊（2nd Lib Para Bn）は第 1 リビア空挺大隊が登場したならば、同時に配置され、使用できるようになります。

6.3　連合軍オプション

6.3a　猛将ゴットは生きていた！　史実では猛将ゴットは 1942 年 8 月 7 日、第 8 軍司令官に着任する途上で乗機の墜落により戦死しました。悲劇的なことに、彼は彼の乗った輸送機を撃墜したドイツ軍戦闘機が戻ってきて、その残骸を掃射された時に戦死したのでした。ゴットはこの悲劇が発生したとき、地上で残骸に閉じこめられた者を救おうとしていました。もし彼が生きていれば、1942 年秋における第 8 軍の歴史は（具体的なことは誰にもいえないでしょうが）違ったものになっていたでしょう。このオプションを採用した場合、彼の戦死後に開始されるあらゆるシナリオにおいて、他の指揮官と同様にゴットを配置します。

6.3b　ヴィヴィアン・ポープは生きていた！　英軍機甲部隊の生みの親の一人であるポープは、クルセイダー作戦後に第 30 軍団長の候補となっていました。しかし彼もまた、着任途中に乗機が墜落して戦死したのでした。このオプションを選択した場合、ポープは連合軍増援登場表に指示された時点で登場します。

6.3c　旅団グループの不採用　このオプションを使用した場合、英連邦軍プレイヤーは旅団グループ、あるいはその固有の砲爆撃力に関するわずらわしさから解放されます。師団がセットアップ時点で存在するならば師団所属砲兵も一緒にセットアップし、そうでないならば師団の専用トラックが到着した時点でその師団所属砲兵も増援として到着します。支援グループは通常のルール通りのままですが、機甲ユニットは「赤」の兵科記号色を得ることはありません（常に赤である第 2 機甲旅団はその例外です）。

6.3d　戦闘の自主性強化　『DAK』においては、枢軸軍は連合軍よりも高い戦闘での自主性を有しています。より多くの予備マーカーを保有するというだけでなく、過剰ともいえる KG マーカーまで与えられ、最良の（つまりもっと反応力の高い）指揮官（ロンメル）をも有しているからです。このオプションはこうした不公平をいくらか是正するものですが、高い戦闘力と補給能力を持つ連合軍に対しては、慎重に用いる必要があります。望むならばこのオプションを適用してかまいませんが、ゲームデザインの段階ではこのオプションなしにバランス調整が施されていることに留意して下さい。

このオプションを採用した場合、連合軍はシナリオ開始時および予備マーカーが追加される時点において、通常の 2 倍の予備マーカーを獲得します。ゲームに含まれている予備マーカーのコマの数は限られているので（ゲームには通常のルールで使用するのに必要な数しか含まれていません）、この特殊なオプションを用いるためにはマーカーを自作するか、他のゲームのマーカーを借りてくる必要があります。

6.3e　ギリシアへの不介入　連合軍プレイヤーはギリシアへの不介入を選択できます。これはゲームの大幅な変更であり、慎重に取り扱わなければなりません。ギリシアへの不介入を実施した場合は、ギリシアに関するあらゆる可変転出を無視し、ギリシア作戦に関係する表には以下の変更が適用されます。

- ギリシア派兵侵攻表（Greek Deployment Progress Track）は使用せず、ギリシアへ部隊を送ることはありません。

・ギリシア作戦の実行が開始されたら、マーカーを即座に作戦の終了の記録欄へと移し、枢軸軍はクレタ島の使用を開始できます。連合軍はギリシアに何も送ることはなく、枢軸軍は圧倒的な力でギリシアを引き裂いてしまいます。そしてクレタ島は史実の悲劇なしに陥落するのです。

6.3f　第 8 機甲師団（欺瞞部隊）（史実）

英連邦軍プレイヤーはダミーの師団マーカー 1 個（8 Arm Div）を持っています。この部隊は 1942 年秋におこなわれた英連邦軍の欺瞞計画の一環として、モントゴメリー将軍によって編成された欺瞞師団でした。このオプションを採用した場合、英連邦軍プレイヤーはこのマーカーを、その使用に関する以下のルールに従って、自由に用いることができます：

・このマーカーは（通常の師団マーカーとは異なり）いかなる部隊をも含まない状態でマップ上に存在できます。
・連合軍プレイヤーはこのマーカーを好きなだけマップ上で移動させることができます（枢軸軍プレイヤーにどうやって錯誤をもたらすかは、プレイヤー次第です）。
・連合軍プレイヤーは望むなら、このマーカーに 4RE を上限とするユニットを配属させることができます（それらをマップ上から取り除きます）。連合軍プレイヤーはユニットの配属を強制されるわけではありませんが、枢軸軍プレイヤーがこの配属の可能性を知っていれば、欺瞞作戦に大いに一役買うことになるでしょう。このマーカーに配属されるユニットは、どの師団に所属するものでも、また独立ユニットでもよく、これらをどのように組み合わせてもかまいません。

6.3g　英軍の上陸作戦（史実）　英軍は枢軸軍の後方攪乱を目的とし、王立戦車連隊第 4 大隊（歩兵戦車装備、当時はヴァレンタイン戦車）をデルナ周辺に上陸させるという作戦を計画し、実行に移しかけていました。史実ではこの作戦はロンメルがガザラでの攻勢を開始したため中止となりました。このオプションを用いたならば、連合軍プレイヤーは 1942 年 5 月または 6 月の（上陸地点が）好天である任意のターンに、1 回の強襲上陸を実施できます。この上陸作戦はマップ B または C の任意の海岸ヘクスに対しておこなえます。上陸の実行は連合軍移動フェイズにおこなわれ、上陸したユニットは上陸をおこなったターンにはそれ以上移動できません（任意の上陸海岸にユニットを配置し、そのターンの間そこに留まります）。上陸ユニットは戦闘モードで上陸をおこなわなければならず、「海上からの攻撃」はできず、上陸したターンには攻撃もおこなえません（防御は通常どおりおこなえます）。

英連邦軍はこの作戦を、以下のユニットのうちのいずれか、あるいは両方を用いておこなえます：王立戦車連隊第 4 大隊（4 RTR Arm Bn）および王立海兵隊第 11 大隊。これらの侵攻ユニットは 2SP とともに上陸します。

海上への撤退はおこなえず、ひとたび上陸したユニットには通常のルールが適用されます。

エラッタ＆明確化

1．シナリオ 7.4 で、4-2-6 It Arm Bn(5 Med) と 3-4-3 It MG Bn(S.Maria）を、シチリアの「Old」ボックスにセットアップします（まだトリポリへは海上輸送されていません）【この 2 つのユニットは元々このシナリオ（まで）には登場していないので、追加でセットアップするということだと思われます】。

2．ルール 3.6d で､航空ユニットはシリーズルールに従って活動状態で到着します。3.6d は誤りです。

3．CMA と CMI イタリアコマンド部隊ユニットは 1942 年 8 月に増援として到着します。CMI ユニットは間違って 3 月に来るように記載されており、CMA は記載されていません。両方ともオプションユニットです。

4．『DAK Ⅱ』の枢軸軍兵站表は、OCS v3.0 への変更に釣り合いを取るための改訂を強めにおこないすぎていました（言い換えれば、私は含めるべきでなかったオプションルールを適用していたのです）。下記の表は事実上それらのオプションなしで修正し、沿岸航路輸送に 2 ～ 3 の適度な調整を行います。
【P50 の枢軸軍兵站表（改訂版）】

5．イギリスの 22Gds Bde はカウンター上に「22」とだけ表記されているのですが、Gds でない 22Bde とは、22Gds の方が移動モードで 14 移動力を持っていることで区別することができます。

6．ブレヴィティキャンペーンシナリオ（7.7） で、155Inf Rgt(Afrika) を Old Shipping Box から削除します。この部隊は 1941 年 9 月まで到着しませんでした。

7．イタリア軍のオートバイ中隊と GAF 中隊は、50% xPax で再建することができます。

8．明確化：沿岸航路輸送はシチリア島あるいはクレタ島の港湾からの海上輸送に用いることはできません。

9．OCSv4.0 のルールを使用して『DAK』をプレイする場合には、補給線設定のための港湾の活動を妨害する敵 ZOC を、自軍ユニットで打ち消すことはできません。ZOC を持つユニットは、通常そうであるように隣接ヘクスから敵港湾の活動を妨害します（そのヘクスにいればもちろんのこと）。

10. 前記 4 の 22Gds の例のように、他にもいくつかのユニットが " 印刷機械の関係で略称 " が使用されています。「3rd Coldstream Bn」は「3」とだけ記載されており、「107 RHA」は「107」とだけ書かれています。同様にコンパスシナリオに登場する 2 つの「RHA AT Battalion」は「RHA」とだけ書かれています。

明確化（『DAK』と『DAK- Ⅱ』の両方のバージョンで）

1．地雷原の追加の移動コストは、それが「地形」であるかの如く、補給を受給したり支給したりする上で影響を及ぼします。

2．OCS シリーズルールの 17.0d により、もはや悪天候は整備を阻害したり、航空ユニットを非活動状態にしたりすることはないということに気を付けて下さい。

7.0　シナリオ

キャンペーン勝利条件

もし勝敗が明白でないようならば、ゲームは引き分けとなります。1942 年の終わりの時点でリビア－エジプト国境周辺において両軍プレイヤーがお互いをじっと見るばかりで、相手に先手を譲ろうとしているのであれば、ゲームをやり直すべきでしょう。プレイヤーの目標は史実における指揮官と同じものです（あなたは戦域指揮官として戦っているのを忘れていませんか？）。ロンメルはナイルデルタとスエズ運河の征服を命じられていたわけではありませんでしたが、それは彼自身が自らに課した目標でした。一方、連合軍はナイルデルタとスエズ運河を守らねばならず、またアフリカを安全にするために枢軸軍をマップ A の西端へと押し戻さなければなりません。いずれにせよ、あなたが敵支配地域を征服できないのであれば、相手プレイヤーの勝利への時計を止めなければならないのです（ゲーム終了時にあなたの軍が健在で、相手の軍がそうでないのであれば、それは勝利と呼んで差し支えないでしょう）。バルディア周辺の国境設備を占領してポイントを稼ぐことでキャンペーンに勝利できるとは考えないようにして下さい。盾を持って帰還するか、あるいはその盾の上に載せられて帰還することになるかのどちらかです。幸運を祈ります！

スモールシナリオ

スモールシナリオにおいては、増援として与えられている SP は「マップへの」輸送として扱います。プレイヤーは SP を鉄道輸送したり、海上輸送したりすることはできません。すべてのスモールシナリオにおいて、補充ユニットを再建のために使用することはできません。

==========

7.1　コンパス作戦－練習シナリオ＃1

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1940 年 12 月 8 日
終了ターン：1940 年 12 月 26 日
ゲームの長さ：6 ターン
使用マップ：マップ C のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・なし

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・イタリア軍は補給線の設定のために、一級道路以外は使用できません（3.7b）。

共通特別ルール：
1）ユニットの再建はおこなえません。
2）より多くの変化をもたらしたければ、イタリア軍はムッソリーニラインの制限なしでプレイして下さい。

■英連邦軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過: Mersa Matruh
予備マーカー：3
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：利用不可
訓練中マーカーの位置：6 Aus (Training #1 Box), 2 NZ (Green, Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：No Operations Yet
ギリシア派兵進行表マーカー：なし
除去ユニット：なし

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

Anywhere East of the Italians:
イタリア軍の東側のどこにでも。

特別ルールや制限
1）第 4 インド師団に属する歩兵旅団は戦役が始まった時に旅団グループを編成していないため、旅団固有の砲爆撃力を持ちません。

2）転出は「連合軍史実転出／帰還表」に従います。

3)毎ターン 2SP が、C39.03 に置かれます。

4）以下の師団は Mersa Matruh より西に移動できません：
2 NZ Inf Div

5）増援：
1940 年 12 月 15 日の C37.01 に：
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus, 19 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))
6 Aus Div Organic Truck (Full)

6）1940 年 12 月 8 日 ～ 1940 年 12 月 12 日の間に、一度だけ 12 火力の艦砲射撃を沿岸ヘクスにおこなうことができます。

■枢軸軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Bardia
予備マーカー：2
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：なし

All are Italian
すべてイタリア軍

Anywhere in Libya OR in Egypt (stacked with any Italian unit):
リビアかエジプトのどこにでも（任意のイタリア軍ユニットにスタックさせます）：

特別ルールや制限
1）ムッソリーニラインの要求が有効か無効かを、任意で決定します。

2）増援はありません。

3）毎ターン 2SP が、Bardia に到着します。

■勝利条件

プレイ終了時にエジプトのイタリア軍（陸軍）をすべて取り除いており、エジプトにイタリア軍ユニットが残っていないよ

うなら英連邦軍プレイヤーが勝利します。また Bardia を占領したなら、英連邦軍プレイヤーが「素晴らしい」勝利を獲得します。

英連邦軍の勝利条件を阻止したならば、枢軸軍プレイヤーが勝利します。

==========

7.2 1940 年 9 月から 12 月のイタリア軍の攻勢

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1940 年 9 月 12 日
終了ターン：1940 年 12 月 29 日
ゲームの長さ：33 ターン
使用マップ：マップ B と C。**マップ外ボックスと海上輸送データのためにマップ A が必要です。**
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・なし

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・イタリア人私有財産の保護（c4.4d）
・撤退の禁止（c4.4c）
・イタリア軍は補給線の設定のために、一級道路以外は使用できません（3.7b）
・イタリア軍空挺降下の修正（c4.6f）
・ムッソリーニの要求（c4.4a）

共通特別ルール：
1）ユニットの再建はおこなえません。
2）より多くの変化をもたらしたければ、イタリア軍はムッソリーニラインの制限なしでプレイして下さい。

■英連邦軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez
予備マーカー：3
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：利用不可
訓練中マーカーの位置：6 Aus (Green, Locked), 2 NZ (Green, Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：No Operations Yet
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット：利用不可

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

特別ルールや制限
1）以下の師団は Mersa Matruh より西に移動できません：
2 NZ Inf Div

2）以下の師団は駐留を解除されるまで、Mersa Matruh から 5 ヘクス以上離れることはできません：
4 Ind Inf Div

3）第 4 インド師団に属する歩兵旅団は戦役が始まった時に旅団グループを編成していないため、旅団固有の砲爆撃力を持ちません。

4）追加の増援（通常の増援に加えて下記ユニットが到着します。通常の増援は C37.01 にすべて到着しますが、C37.01 への到着は 2 ターン遅らされます）。

1940 年 12 月 1 日：
6-4-3 Inf Bde (16)
4 Ind Div (18-2-3 Arty Bde (Divarty))

1940 年 12 月 15 日：
6 Aus Div (6-4-3 Inf Bde (16 Aus, 17 Aus))
6 Aus Div (3-3-8 Arm Recon Bn (6 Aus))

5）C39.03 に、1940 年 11 月 1 日までは 1SP が、それ以降は 2 SP が到着します。

■枢軸軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過： Toburk, Bardia
予備マーカー：2
残りの陣地： 7
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：利用不可

All are Italian
すべてイタリア軍

Anywhere in Libya:
リビアのどこにでも：

特別ルールや制限
1）到着するユニット、SP、海上輸送は通常通り処理します（トリポリから「送られて」きたりはしません。すべてはまずトリポリへ輸送しなければならず、その後マップ上の港湾に沿岸航路輸送で運ばれて到着します。）。

2）通常の増援に加えて下記ユニットが B57.35 に到着します。

1940 年 10 月 15 日：
10-3-2 Arty Rgt (10 Corps)
3-3-3 Para Bn (It)
2-4-3 Para Bn (1 Lib)

■勝利条件

枢軸軍はゲーム終了までに Mersa Matruh を占領したならば勝利します。

英連邦軍は、上記の枢軸軍の勝利条件を阻止し、ゲーム終了時にエジプトにイタリア軍ユニットが存在していなければ勝利します。

それ以外の結果は引き分けです。

==========

7.3 シディ・バラーニの戦いー練習シナリオ＃2

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1940 年 12 月 8 日
終了ターン：1940 年 12 月 12 日
ゲームの長さ：2 ターン
使用マップ：マップ C のみ
湾港の損傷：なし
キャンペーン用ルールは使用？：しない

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・なし

有効な時限ルール：

・旅団グループ【5.5c】
・イタリア軍は補給線の設定のために、一級道路以外は使用できません (3.7b)。

共通特別ルール：
1）ユニットの再建はおこなえません。
2）より多くの変化をもたらしたければ、イタリア軍はムッソリーニラインの制限なしでプレイして下さい。

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Mersa Matruh
予備マーカー：3
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：利用不可
訓練中マーカーの位置：2 NZ (Green, Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：No Operations Yet
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット：利用不可

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

Anywhere East of the Italians:
イタリア軍の東側のどこにでも。

特別ルールや制限
1）第 4 インド師団に属する歩兵旅団は戦役が始まった時に旅団グループを編成していないため、旅団固有の砲爆撃力を持ちません。

2)毎ターン 2SP が、C39.03 に置かれます。増援はありません。

3）毎ターン一度だけ、12 火力の艦砲射撃を沿岸ヘクスにおこなうことができます。

4）以下の師団は、Mersa Matruh より西に移動できません：
2 NZ Inf Div

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Buq Buq, Sidi Barrani, Bardia
予備マーカー：2
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：利用不可

All are Italian
すべてイタリア軍

Anywhere in Libya OR in Egypt (stacked with any Italian unit):
リビアかエジプトのどこにでも（任意のイタリア軍ユニットにスタックさせます）：

特別ルールや制限
1）ムッソリーニラインの要求が有効か無効かを、任意で決定します。

2）増援はありません。

3）毎ターン 2SP が、Bardia に到着します。

■勝利条件

ゲームの終了時までに、少なくとも 3 個のイタリア軍歩兵師団を壊滅させ、Sidi Barrani、Buq Buq、Sollum を占領すれば、英連邦軍プレイヤーが勝利します。

英連邦軍の勝利条件を阻止したならば、枢軸軍プレイヤーが勝利します。

==========

7.4　コンパス作戦からのキャンペーン , 40 年 12 月 8 日～

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1940 年 12 月 8 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：213 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・なし

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・イタリア人私有財産の保護（c4.4d）
・撤退の禁止（c4.4c）
・ドイツ軍の砂漠気候への順応（4.7a）
・イタリア軍は補給線の設定のために、一級道路以外は使用できません（3.7b）
・イタリア軍空挺降下の修正（c4.6f）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez
予備マーカー：3
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：すべて
訓練中マーカーの位置：6 Aus (Training #1 Box), 2 NZ (Green, Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：No Operations Yet
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
ボックス内にユニットを配置：ギリシアボックスに 14 Inf Bde
除去ユニット:下のリストで、左側のユニットを再建するためには、右側のユニットが壊滅、あるいは解散していなければなりません（「解散（Disband）」を望む場合、単にそのユニットを除去します）。
7-4-8 Arm Bde (7 (7 Arm))—3 Hus, 8 Hus
5-4-8 Arm Bde (4 (7 Arm))—2 RTR, 6 RTR, 7 Hus
5-4-3 Support Bde (7 Support (7 Arm))—1 KRRC, 2 Rifle, 4 RHA
6-2-3 Arm Bn (7 RTR)—7 RTR (no rebuild)
3-2-8 Arm Bn (1 RTR)—1 RTR (7 Arm Div, no rebuild)

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

特別ルールや制限
1）以下の師団は Mersa Matruh より西に移動できません：
2 NZ Inf Div

2）以下のユニットは駐留を解除されるまで、駐留区域（Restriction Zone）の外側へは移動できません：
6 Aus Inf Div
Carp Polish Inf Bde

Polish Lancer Cav Bn

3）第 4 インド師団に属する歩兵旅団は戦役が始まった時に旅団グループを編成していないため、旅団固有の砲爆撃力を持ちません。

■枢軸軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Benghazi, Tobruk, Bardia
予備マーカー：2
残りの陣地：13
再敷設可能な地雷原：0
航空軍団は投入状態か：いいえ
除去ユニット：【省略】

All are Italian
すべてイタリア軍

Anywhere in Libya OR in Egypt (stacked with any Italian unit):
リビアかエジプトのどこにでも（任意のイタリア軍ユニットにスタックさせます）：

特別ルールや制限：
1）ムッソリーニラインの要求が有効です。

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.5　鉄条網へのレース - ドイツ軍介入からのキャンペーン ,41 年 3 月 29 日～

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1941 年 3 月 29 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：180 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：Benghazi に 4 ヒット
航空基地の状態：El Agheila にある滑走路を除けば、プレイエリアのヘクスにあるすべての航空基地と滑走路は英連邦軍プレイヤーの支配下にあります。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍がドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・卓越したドイツ軍の通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・砂漠気候への順応（4.7a）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk, Bardia
　41 年 2 月 5 日ターン以降：Benghazi
予備マーカー：3
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Training #2), 2 NZ Div (Green), 9 Aus Div (Green), 7 Aus Div (Green and Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：Prep Period Box
ギリシア派兵進行表マーカー：Box 8
除去ユニット：下のリストで、左側のユニットを再建するためには、右側のユニットが壊滅、あるいは解散していなければなりません（「解散（Disband）」を望む場合、単にそのユニットを除去します）。
　7 Arm Div (5-4-3 Support Bde (7 Support))—1 KRRC, 2 Rifle, 4 RHA
　6-2-3 Arm Bn (4 RTR)—6-4-3 Arm Bn (4 RTR)

　再建可能：
　7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
　7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
　3-2-8 Arm Bn (1 RTR)

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

特別ルールや制限
1）以下の部隊は解放されるまで駐留区域（Restriction Zone）の境界の外へ移動できません：
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

■枢軸軍の情報

町の所有 : なし
予備マーカー： 5
残りの陣地：13
航空軍団は投入状態か：はい
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.6　ブレヴィティ作戦 , 1941 年 5 月 15 日～

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 5 月 15 日
終了ターン：1941 年 5 月 26 日
ゲームの長さ：4 ターン
使用マップ：マップ C のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍はリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・ドイツ軍の砂漠気候への順応 (4.7a)

■英連邦軍の情報

町の所有：利用不可
予備マーカー：3
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：利用不可
訓練中マーカーの位置：7 Aus（Green）

ギリシア作戦状況表マーカー：利用不可
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット：利用不可 (再建はおこなえません)

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied controlled Airbase or Airstip:
連合軍が支配している航空基地や滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
1）タイガー船団が到着します。1941 年 5 月 15 日ターンに、ハリケーン I 型× 1 が（この船団からの）増援として到着します。

2）増援：
a）毎ターン 1SP が、Matruh に置かれます（鉄道によって）。その上、毎ターン 1SP の沿岸航路輸送力に、港湾の支配状況により毎ターン 1SP を追加することができます。
b）ユニットの増援はありません。

■枢軸軍の情報
町を所有して 2 ヶ月以上が経過：利用不可
予備マーカー：3
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：再建はおこなえません

特別ルールや制限
1）増援：
a)毎ターン 2T が、Bardia に置かれます(沿岸航路輸送を表しています)。DAK 司令部がマップの西端から連合軍のユニットを通過せずに道路をたどることができるなら、毎ターン 1SP を DAK 司令部に置きます。
b）1941 年 5 月 15 日の C45.35 か C47.35 に：15 Pz Div (5-5-8 Pz Bn (1-8))

2）マップ外の航空基地
枢軸軍プレイヤーは、すべてもしくはいくつかの自軍の航空ユニットを、C45.35 の北西 20 ヘクス（Tobruk の西の滑走路の集まりの中心地）に航空基地があるとみなしてそこに配置することができます。この航空基地は、毎ターン 4 つの航空ユニットを整備することができます。航空ユニットは 20 ヘクスの移動力を消費して、C45.35 かマップの西端から 5 ヘクス以内に置かれます。

■勝利条件
Ft. Capuzzo、Sollum、 および Halfaya Pass を境界として接している 2 ヘクスのすべてを支配(最後に通過)したプレイヤーが勝利します。どちらのプレイヤーもすべてのヘクスを支配できなかった場合は引き分けです。

==========

7.7 ブレヴィティ作戦からのキャンペーン

■全般の情報
セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 5 月 15 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：166 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：Benghazi に 2 ヒット
航空基地の所有：枢軸軍は Giarabub を除くリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・砂漠気候への順応（4.7a）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報
町を所有して 2 ヶ月以上が経過: Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk
予備マーカー：3
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal),
9 Aus Div (Training #2), 2 NZ Div (Training #2), 7 Aus Div (Training #1),
1 SA Div (Green and Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Execution Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット:下のリストで、左側のユニットを再建するためには、右側のユニットが壊滅、あるいは解散していなければなりません（「解散（Disband）」を望む場合、単にそのユニットを除去します）。
7 Arm Div (5-4-3 Support Bde (7 Support))—1 KRRC, 2 Rifle

再建可能：
7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))
7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))
6-4-3 Ind Inf Bde (3 Ind)
2-3-10 Lt Arm Bn (3 Hus)
3-4-8 Arm Car Bn (KDG)
5-2-3 Arty Bn (Yellow) (2 RHA)

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied controlled Airbase or Airstip:
連合軍が支配している航空基地や滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限：
1）タイガー船団が到着します。1941 年 5 月 15 日ターンに、ハリケーン I 型× 1 が（この船団からの）増援として到着します。

2）以下の部隊は解放されるまで駐留区域（Restriction Zone）の境界の外へ移動できません：
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過：Benghazi（Bardia は 41 年 4 月 12 日に占領された）
予備マーカー：5
残りの陣地：13
航空軍団は投入状態か：はい
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.8　バトルアクス作戦，1941 年 6 月 15 日ーマップ 2 枚のショートシナリオ

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 6 月 15 日
終了ターン：1941 年 6 月 19 日
ゲームの長さ：2 ターン
使用マップ：マップ B と C のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、Giarabub を除くリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・ドイツ軍の砂漠気候への順応 (4.7a)

■英連邦軍の情報

町の所有：利用不可
予備マーカー：4
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：利用不可
訓練中マーカーの位置：
7 Aus（Green）,1 SA（Green）
ギリシア作戦状況表マーカー：利用不可
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット：利用不可（再建はおこなえません）

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied controlled Airbase or Airstrip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限：
1）増援：なし
2）到着する補給：毎ターン 1SP が、Mersa Matruh と Tobruk にそれぞれ置かれます。

■枢軸軍の情報

町の所有：利用不可
予備マーカー：5
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：再建はおこなえません

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地や滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
1）増援：
a)毎ターン 2SP が、Derna に置かれます（陸上の SP の移動と沿岸航路輸送の両方を表しています）。
b）増援のユニットはありません。

■勝利条件

Ft. Capuzzo、Sollum、および Halfaya Pass を挟む 2 ヘクスのすべてを支配（最後に通過）したプレイヤーが勝利します。どちらのプレイヤーもすべてのヘクスを支配できなかった場合は引き分けです。

==========

7.9　バトルアクス作戦からのキャンペーン

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 6 月 15 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：157 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：Benghazi に 1 ヒット
航空基地の所有：枢軸軍は、Giarabub を除くリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・砂漠気候への順応（4.7a）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過：Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk
予備マーカー：4
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Training #2), 1 SA Div (Green)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Railline west of and including C38.02

does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied controlled Airbase or Airstrip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限：
以下の部隊は解放されるまで駐留区域（Restriction Zone）の境界の外へ移動できません：
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Benghazi, Bardia
予備マーカー：5
残りの陣地：10
航空軍団は投入状態か：はい
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地や滑走路のいずれかに：

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.10　クルセイダー作戦－スモールシナリオ

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 11 月 19 日
終了ターン：1941 年 12 月 15 日
ゲームの長さ：9 ターン
使用マップ：マップ B と C のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、Giarabub、Es Scegga (C31.31)、Gseien (C27.33）を除くリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1）

特別ルール：
1）天候：1941 年 11 月 15 日ターンにはマップ B に暴風雨（Rainstorm）が発生していました。すべての航空ユニットはマップ B と C に配置される際、非活動状態で配置しなければなりません。
2）不意打ち：ロンメルは、連合軍の大攻勢が進行中であると信じることを断固として拒否しました（彼自身のトブルク占領の計画に集中していたのです）。その結果として、以下の項目を適用します。
a）戦いは 1941 年 11 月 18 日に開始されたのですが、ゲームの最初のターンは 19 日からとなり、英連邦軍は枢軸軍の支配領域に入った状態から移動を開始します。
b）英連邦軍が先攻プレイヤーです。
c）（重要）1941 年 11 月 19 日の英連邦軍ターンには、枢軸軍のリアクションフェイズはありません。

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Tobruk
予備マーカー：6
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Green & Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：再建はおこなえません

Railline west of and including C36.25 does not exist.
C36.25 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied Controlled Airbase or Airstip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

増援：
毎ターン 2SP が、C39.03 に置かれます。

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過: Bardia
予備マーカー：5
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：再建はおこなえません

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

増援：
毎ターン 2SP が、B50.16 か B60.24 に置かれます。

■勝利条件

英連邦軍プレイヤーが勝利するには、ドイツ軍装甲師団の装甲大隊４つのうちの３つを壊滅させると共に、Mersa Matruh から Tobruk へと輸送トラックが移動できるようなルートを開通させなければなりません。**そのルートは敵ユニットに隣接しているヘクスを通ってはいけません**（自軍ユニットがそのヘクスにいたとしても無効です）。

英連邦軍がトブルク要塞へのルートを開通させたものの、必要なだけの装甲大隊を壊滅させられなかった場合には引き分けとなります。

それ以外の結果は、枢軸軍の勝利です。

==========

7.11　クルセイダー作戦からのキャンペーン

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1941 年 11 月 19 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：112 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、Giarabub、Es Scegga (C31.31)、Gseien (C27.33) を除くリビアのすべての航空基地と滑走路を支配しています。また、Sollum も支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・連合軍はヒップシュート可能（5.1）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

特別ルール：
1）天候：1941 年 11 月 15 日ターンにはマップ B に暴風雨（Rainstorm）が発生していました。すべての航空ユニットはマップ B と C に配置される際、非活動状態で配置しなければなりません。
2）不意打ち：ロンメルは、連合軍の大攻勢が進行中であると信じることを断固として拒否しました（彼自身のトブルク占領の計画に集中していたのです）。その結果として、以下の項目を適用します。
a）戦いは 1941 年 11 月 18 日に開始されたのですが、ゲームの最初のターンは 19 日からとなり、英連邦軍は枢軸軍の支配領域に入った状態から移動を開始します。
b）英連邦軍が先攻プレイヤーです。
c）（重要）1941 年 11 月 19 日の英連邦軍ターンには、枢軸軍のリアクションフェイズはありません。

■英連邦軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過：Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk
予備マーカー：6
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Green & Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Railline west of and including C36.25 does not exist.
C36.25 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied Controlled Airbase or Airstip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

増援：
毎ターン 2SP が、C39.03 に置かれます。

■枢軸軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過：Benghazi, Bardia
予備マーカー：5
残りの陣地：8
航空軍団は投入状態か：いいえ
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：
キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.12　第 2 次イタリア・ドイツ軍攻勢からのキャンペーン　1942 年 1 月 22 日～

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 1 月 22 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：93 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：Benghazi に 4 ヒット
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
　【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原を使用できます（c3.2a）
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1)
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して 2 ヶ月以上が経過：Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk
2 ヵ月が経過していない町：
Benghazi（41 年 12 月 26 日に占領）
Bardia（42 年 1 月 5 日に占領）
予備マーカー：6
残りの陣地：19

再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Training #2)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Railline west of and including C36.25 does not exist.
C36.25 を含む西方の鉄道は存在しません。

At any Allied Controlled Airbase or Airstip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

■枢軸軍の情報
町を所有して２ヶ月以上が経過：なし
予備マーカー：5
残りの陣地：8
航空軍団は投入状態か：はい
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：
キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.13　ガザラ－スモールシナリオ　1942 年 5 月 26 日～ 6 月 29 日

■全般の情報
セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 5 月 26 日
終了ターン：1942 年 6 月 29 日
ゲームの長さ：11 ターン
使用マップ：マップ B と C のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
　【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
　【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・機甲旅団グループ【5.5c】
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1）

■英連邦軍の情報
町を所有して２ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Tobruk, Bardia
予備マーカー：6
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：すべて「Normal」
ギリシア作戦状況表マーカー：利用不可
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット：利用不可 (再建はおこなえません)

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
a）増援：毎ターン 1SP が、鉄道線上の任意のヘクスに置かれます。毎ターン（トータルで）1SP を沿岸航路輸送で任意の港湾か、あるいは複数の港湾に振り分けることができます。毎ターン 1SP が、Mersa Matruh に置かれます（Alexandria からトラックで輸送されたものとして）。ユニットの増援はありません。

■枢軸軍の情報
町を所有して２ヶ月以上が経過：なし
予備マーカー：5
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：利用不可 (再建はおこなえません)

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
a）増援：毎ターン 2SP が、B60.24 (Derna) に置かれます。

■勝利条件
Tobruk と Mersa Matruh のどちらか、あるいは両方を占領すれば枢軸軍プレイヤーが勝利します。枢軸軍の勝利を阻止しつつ、Tobruk を保持した状態で東端から補給線が引けた（つまり包囲が再び始まっていない）ならば、連合軍プレイヤーが勝利します。それ以外は引き分けです。

==========

7.14　ガザラの戦いからのキャンペーン 1942 年 5 月 26 日～

■全般の情報
セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 5 月 26 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：57 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット

以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています（Jalo を除く）。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・機甲旅団グループ【5.5c】
・地雷原を使用できます（c3.2a）
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1)
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Buq Buq, Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez, Tobruk, Bardia
予備マーカー：6
残りの陣地：8
再敷設可能な地雷原：9
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過：Benghazi
予備マーカー：5
残りの陣地：8
航空軍団は投入状態か：はい
再敷設可能な地雷原：0
除去ユニット：【省略】

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.15　第１次アラメインからのキャンペーン 1942 年７月１日～

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 7 月 1 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：46 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています（Giarabub と Siwa を除く）。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。
航空基地の使用とセットアップに関する特別な注記：枢軸軍のあまりに速い進撃のため、枢軸軍の航空ユニットは 1942 年 7 月 15 日より前のターンには Cxx.15 以東の航空基地と滑走路上にセットアップすることができず、またそれらを使用することもできません。1942 年 7 月 15 日ターンからは通常どおり使用できます。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
【一般的なイベントの 53】

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・機甲旅団グループ【5.5c】
・地雷原を使用できます（c3.2a）
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1)
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Alexandria (all), Cairo (all), Helwan,Port Said, Suez
予備マーカー：6
残りの陣地：6
再敷設可能な地雷原：9
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

ヒストリカルノート：第 4 機甲旅団は 6 月 30 日から 7 月 1 日の夜にかけてヘクス D32.30 周辺の砂地に足を取られていました。同部隊は（アフリカ軍団とともに）夜が明けてからゆっくりとそのヘクスを離れたのですが、上記のヘクスで再び立ち往生をしてしまったのです。この旅団を前線から完全に取り除いてしまったり、このユニットを脱出させるためにプレイの手順を大幅に修正したりする代わりに、私はこの部隊を前線へと向かわせ、7 月 1 日時点の到達地点に配置することにしました。また私は、この部隊はそのターンの残りの 2.5 日分を通常どおり活動可能であろうと考えています。

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過：Benghazi
町を所有して２ヵ月以内：

Buq Buq (42 年 6 月 26 日),
Sidi Barrani (42 年 6 月 26 日),
Mersa Matruh (42 年 6 月 29 日),
Tobruk (42 年 6 月 22 日),
Bardia (42 年 6 月 26 日)
予備マーカー：5
残りの陣地：8
航空軍団は投入状態か：はい。ただし航空ユニットが分遣されています。
再敷設可能な地雷原：0（Gazala に残っているのは引き上げられておらず、取り除いた後に利用可能です）
除去ユニット：【省略】

ヒストリカルノート：1942 年 6 月 30 日の夜間行軍中、第 15 および第 21 装甲師団の行軍縦隊は混ざり合ってしまいました。多くの第 21 装甲師団所属ユニットがこの混乱に迷い込み、他の部隊に追随してしまったのです。こうした事態のために、第 104 装甲擲弾兵連隊、工兵隊、および師団に分遣された対戦車砲部隊がおかしな地点に配置されたのでした。

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：
キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.16　第 1 次エル・アラメインの戦い 1942 年 7 月 1 日－マップ 1 枚バージョン

■全般の情報
セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 7 月 1 日
終了ターン：1942 年 7 月 26 日
ゲームの長さ：9 ターン
使用マップ：マップ D のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています（Giarabub と Siwa を除く）。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。
航空基地の使用とセットアップに関する特別な注記：枢軸軍のあまりに速い進撃のため、枢軸軍側の航空ユニットはマップ上の航空基地と滑走路上にセットアップすることができず、またそれらを使用することもできません。枢軸軍の航空ユニットはマップ西端から 25 ヘクスの場所にあると見なされる航空基地に配置されます。この航空基地は毎ターン 4 の整備能力を持ちます。枢軸軍プレイヤーはまた、クレタ島の航空基地に航空ユニットを配置することもできます。

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・機甲旅団グループ【5.5c】
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1)

■英連邦軍の情報
町の所有：利用不可
予備マーカー：6
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：すべて「Normal」
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：再建はおこなえません

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
a）増援：なし。Alexandria は SP の供給源として通常通り機能します。

b）英連邦軍プレイヤーが追加の航空基地の使用するために抽象マップ E (Map E Abstract) を使用できます。

■枢軸軍の情報
町の所有：利用不可
予備マーカー：5
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：再建はおこなえません

Based off-map as per the special rule above:
前記の特別ルールに従ってマップ外の航空基地に配置します。

特別ルールや制限
a）増援：毎ターン 2SP が、D37.35 に置かれます。また 1942 年 7 月 1 日ターンに、90.Le・Ariete・Trieste の専用トラックが SP を積載した状態で D37.35 に登場します。

■勝利条件
a）枢軸軍プレイヤーは、D30.16, D30.17, D29.15, D29.14, D32.16 を占領していれば勝利します。
b）連合軍プレイヤーは、枢軸軍の勝利を阻止しつつ、D29.19, D28.15, D26.19 を占領していれば勝利します。
c）それ以外は引き分けです。

==========

7.17　アラム・ハルファの戦いからのキャンペーン　1942 年 8 月 29 日～

■全般の情報
セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 8 月 29 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：29 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています（Siwa を除く）。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読

【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
【一般的なイベントの 53】
・連合軍がドイツ国防軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 54】
・アメリカ合衆国からの支援の申し出
【まれなイベントの 41..44】

有効な時限ルール：
・旅団グループルールは使用しません
・地雷原を使用できます（c3.2a）
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Alexandria (all), Cairo (all), Helwan,Port Said, Suez
予備マーカー：6
残りの陣地：0
再敷設可能な地雷原：3
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Benghazi, Buq Buq, Sidi Barrani , Mersa Matruh, Tobruk, Bardia
予備マーカー：5
残りの陣地：8
航空軍団は投入状態か：はい。ただし航空ユニットが分遣されています。
再敷設可能な地雷原：6（Gazala ライン周辺にまだ残っており、それらを取り除いて使用可能です）
除去ユニット：【省略】

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：

キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.18　第３次エル・アラメインからのキャンペーン　1942 年 10 月 22 日

■全般の情報

セットアップの順番：枢軸軍、英連邦軍
先攻プレイヤー：英連邦軍
開始ターン：1942 年 10 月 22 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：14 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
【一般的なイベントの 53】
・連合軍がドイツ国防軍の暗号を解読
【一般的なイベントの 54】
・アメリカ合衆国からの支援の申し出
【まれなイベントの 41..44】

有効な時限ルール：
・旅団グループルールは使用しません
・地雷原を使用できます（c3.2a）
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1）
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Alexandria (all), Cairo (all), Helwan,Port Said, Suez
予備マーカー：8
残りの陣地：0
再敷設可能な地雷原：3
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：
6 Aus Div (Normal), 2 Arm Div (Normal), 9 Aus Div (Normal), 2 NZ Div (Normal), 7 Aus Div (Normal), 1 SA Div (Normal), 2 SA Div (Normal), 1 Arm Div (Normal)
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：【省略】

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

■枢軸軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Benghazi, Buq Buq, Sidi Barrani , Mersa Matruh, Tobruk, Bardia
予備マーカー：5
残りの陣地：0
航空軍団は投入状態か：はい。ただし航空ユニットが分遣されています。
再敷設可能な地雷原：0

特別増援：ロンメルは Alamein の攻勢が始まった時には､病気でドイツにいました。前線からの直接の要請により、ロンメルは 1942 年 10 月 26 日に増援で登場します。

除去ユニット：【省略】

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

勝利条件：
キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

7.19　第３次アラメイン　－　スモール・シナリオ　1942 年 10 月 23-31 日

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1942 年 10 月 22 日
終了ターン：1942 年 11 月 5 日
ゲームの長さ：5 ターン
使用マップ：マップ D のみ
キャンペーン用ルールは使用？：しない
湾港の損傷：なし
航空基地の所有：枢軸軍は、自軍ユニット以西のすべての航空基地と滑走路を支配しています。それ以外のマップ上のすべての航空基地と滑走路は、英連邦軍が支配しています。
航空基地の使用とセットアップに関する特別な注記：枢軸軍プレイヤーはマップ西端から 25 ヘクスの場所にあると見なされる航空基地に航空ユニットを配置できます。この航空基地は毎ターン 4 の整備能力を持ちます。枢軸軍プレイヤーはまた、クレタ島の航空基地に航空ユニットを配置することもできます。

発生済みの一回だけのランダムイベント：
・真珠湾攻撃
　【一般的なイベントの 32】
・連合軍はドイツ空軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 52】
・ドイツ軍の卓越した通信傍受
　【一般的なイベントの 53】
・ドイツ軍通信部隊の厄災
　【一般的なイベントの 53】
・連合軍がドイツ国防軍の暗号を解読
　【一般的なイベントの 54】
・アメリカ合衆国からの支援の申し出
　【まれなイベントの 41..44】

有効な時限ルール：
・旅団グループルールは使用しません
・地雷原を使用できます (c3.2a)
・連合軍のヒップシュートの許可 (5.1)
・A19.35 は枢軸軍の補給源です（3.7a）

■英連邦軍の情報

町の所有：利用不可
予備マーカー：8
残りの陣地：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
残りのサヌーシー教徒ヘクス：なし
訓練中マーカーの位置：すべて「Normal」
ギリシア作戦状況表マーカー：Campaign Termination Box
ギリシア派兵進行表マーカー：もう使用しません
除去ユニット：再建はおこなえません

Any Allied Controlled Airbase or Air Strip:
連合軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

Anywhere inside Egypt, east of the Axis Line:
枢軸軍の前線より東側の、エジプトのいずれか：

特別ルールや制限
a）増援：なし。Alexandria は SP の供給源として通常通り機能します。

b）英連邦軍プレイヤーが追加の航空基地の使用するために抽象マップ E (Map E Abstract) を使用できます。

■枢軸軍の情報

町の所有：利用不可
予備マーカー：5
残りの陣地：利用不可
航空軍団は投入状態か：利用不可
再敷設可能な地雷原：利用不可
除去ユニット：再建はおこなえません

Anywhere west of the Axis Frontline (inclusive):
枢軸軍の前線（含む）より西側のどこかに：

With any other Axis unit:
他の枢軸軍ユニットと一緒に：

At Any Axis controlled Airbase or Air Strip:
枢軸軍が支配している航空基地か滑走路のいずれかに：

特別ルールや制限
a）増援：毎ターン 2SP が、D37.35 に置かれます。

b）特別増援：ロンメルは Alamein の攻勢が始まった時には、病気でドイツにいました。前線からすぐに要請が来たため、ロンメルは 1942 年 10 月 26 日に増援で登場します。

■勝利条件

a）連合軍プレイヤーは D35.29 を占領した上で、枢軸軍にその Alamein の戦線を放棄させれば勝利します。
b）連合軍の勝利は不可避だと思われますが、それを阻止したならば枢軸軍は（ともかくも）勝利します。

==========

7.20　砂漠のキャンペーン　1940 年 9 月～ 1942 年 11 月

■全般の情報

セットアップの順番：英連邦軍、枢軸軍
先攻プレイヤー：枢軸軍
開始ターン：1940 年 9 月 12 日
終了ターン：1942 年 11 月 29 日
ゲームの長さ：239 ターン
使用マップ：すべて
キャンペーン用ルールは使用？：する
湾港の損傷：なし

発生済みの一回だけのランダムイベント：
なし

有効な時限ルール：
・旅団グループ【5.5c】
・地雷原は使用できません（c3.2a）
・イタリア人私有財産の保護（c4.4d）
・撤退の禁止（c4.4c）
・ドイツ軍の砂漠気候への順応（4.7a）
・イタリア軍は補給線の設定のために、一級道路以外は使用できません（3.7b）
・イタリア軍空挺降下の修正（c4.6f）
・ムッソリーニの要求（c4.4a）

■英連邦軍の情報

町を所有して２ヶ月以上が経過： Buq Buq,

Sidi Barrani, Mersa Matruh, Alexandria (all), Cairo (all), Helwan, Port Said, Suez
予備マーカー：3
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：25
残りのサヌーシー教徒ヘクス：すべて
訓練中マーカーの位置：6 Aus (Green, Locked), 2 NZ (Green, Locked)
ギリシア作戦状況表マーカー：No Operations Yet
ギリシア派兵進行表マーカー：利用不可
除去ユニット:下のリストで､左側のユニットを再建するためには、右側のユニットが壊滅、あるいは解散していなければなりません（「解散（Disband）」を望む場合、単にそのユニットを除去します）。

7 Arm Div (7-4-8 Arm Bde (7))—3 Hus, 8 Hus

7 Arm Div (5-4-8 Arm Bde (4))—2 RTR, 6 RTR, 7 Hus

7 Arm Div (5-4-3 Support Bde (7 Support))—1 KRRC, 2 Rifle, 4 RHA

6-2-3 Arm Bn (7 RTR)—7 RTR (再建不可)

3-2-8 Arm Bn (1 RTR)—1 RTR (7 Arm Div, 再建不可)

Railline west of and including C38.02 does not exist.
C38.02 を含む西方の鉄道は存在しません。

特別ルールや制限
1）以下の師団は解放されるまで Mersa Matruh より西に移動できません：
2 NZ Inf Div

2）以下のユニットは駐留を解除されるまで、駐留区域（Restriction Zone）の外側へは移動できません：
Carp Polish Inf Bde
Polish Lancer Cav Bn

3）この師団は解放されるまで Mersa Matruh から 5 ヘクスより遠くへは移動できません：
4 Ind Inf Div（師団砲兵ユニットである第４インド砲兵旅団は、上記の時点まで最初の位置から移動できません）

4）第 4 インド師団に属する歩兵旅団は戦役が始まった時に旅団グループを編成していないため、旅団固有の砲爆撃力を持ちません。ただしこの師団は師団砲兵ユニットを持ちます。

5）この師団は解放されるまで Helwan に駐留しなければなりません：
6 Aus Inf Div

■枢軸軍の情報
町を所有して２ヶ月以上が経過：
Benghazi, Tobruk, Bardia
予備マーカー：2
残りの陣地：20
再敷設可能な地雷原：0
航空軍団は投入状態か：いいえ
除去ユニット：なし

All are Italian
すべてイタリア軍

勝利条件：
キャンペーンの勝利条件に従います。

==========

デザイナーズノート

このあまりに長く、非常に困難なプロジェクトの後で、まだ述べられていないことで語っておくべきことを考えるのは大変なんだけども……まあともかく。

このゲームが完成し、あなたの手に届けることができたのは、非常の多くの人々の膨大な（そしてその多くが無償の）努力のおかげです。このプロジェクトにテストプレイ担当の方々やリサーチ担当の方々のどれだけの時間がかけられたのかは想像することもできないほどです。私自身が費やした時間は分かりますからそれゆえに、テストプレイ、校正、長く忘れられていた史料のチェック、次から次へと重ねられた議論などに関して（それがのべ時間に換算できるのだとして）かかった時間の総計を考えると空恐ろしくなるほどです。

幸いにも、あなたが更にこれをいじくり回そうとするのでなければ、デザインの過程で百出した議論を繰り返す必要はなく、あなたが今座っている場所でこのゲームはプレイされ得ることでしょう。もしあなたが「ノブを回す」のならば、どのようなことが分かったか、私に教えて下さい。テストプレイ期間中に相当数のバージョンが実際に試され、そのうち多くのものが史実に合致しないことが分かりました ── しかしそれらを組み合わせて試す作業には終わりがありませんでした。

このゲームをいじりたいと考える人達（と単純に好奇心を持っている人達）のために、どのような議論があったかと、最終的に私がどうそれらを処理するということにしたかを挙げておくことにします。

ドイツ軍の介入
多くのプレイヤーが、ドイツ軍が介入しない可能性についてデザイン上どう扱うのかを心配していました。それは要するに、1940 年後期から 1941 年早期にかけてイタリア軍がもしよくやった（あるいは少なくとも壊滅的打撃を被らなかった)ならば、ドイツ軍はこの戦域に来ることはなかったろうということなわけです。言わばこれは、確かにムッソリーニが自分の好きなようにやった場合だということになるでしょう ── 北アフリカはムッソリーニの担当戦域だということになっていたのであり、彼はチュートン人（ドイツ人のこと）の干渉を受けたり、あるいは戦利品を分け合うようになることを望んでいなかったのです。また実際問題として、イタリア軍プレイヤー達は自軍の弱さを意識するあまり、多くの北アフリカ戦ゲーム（弊社の『**Afrika**』もその一つでした）においてエジプトへ侵攻することを拒否してトブルクに座り込んだまま、ドイツ軍がやってくるのを待つことがありました。そこで私はルール的に、イタリア軍が前進しなければならないことにしました（ここでは歴史上の選択肢を持つことは許されないわけです)。

しかしこれでも、もしイタリア軍が非常にうまくやったならばどうやってドイツ軍が現れることになるのかという直接的な問題は避けられません。ですが、我々がテストプレイした限りでは、エジプト西部でのイタリア軍の破滅はかなり確実であるように思われました（破滅しないようなプレイにはまだお目にかかったことがありません……だからこそ、この段階を飛ばして 41 年３月末からの開始を選ぶプレイヤーがいるのでしょう)。より良いのは、もし万が一枢軸軍プレイヤーが恐るべき成功を収め

た（あるいはイギリス連邦軍プレイヤーが単に大失敗をした）なら、ドイツ軍部隊がアフリカに到着するまでもなく枢軸軍がサドンデス勝利を得たことにするということでしょう。実際のところ、ドイツ軍は自分達が到着する前にゲームが終わってしまうと思われるものに介入しようとは思わないでしょうから。

また、プレイヤーがわざと下手にプレイするように誘導してしまうような一連のルールが存在してしまっているという問題もありました（下手にやればドイツ軍が来てくれて、うまくやればそうならないのですから）。ドイツ軍の来援を得るために**極めて**変なプレイをしている人を見たこともありますし、プレイヤーがそういう類のことをするであろうことは容易に想像がつきます（あるいはイギリス軍プレイヤーにそれを避けさせるか……というのはイタリア軍プレイヤーは突然しばらくの間、敵がうまくプレイすることを**期待する**というわけですから）。また、このことはプレイヤー達に、イタリア軍指揮官達はドイツ軍の来援というチャンスを台無しにしたくなかったから史実においてそこで攻勢を停止させたのだ、という誤った考えを抱かせる恐れもあります。これは全く事実と異なります。

個人的には、サドンデス勝利が得られるほどに充分に素早い前進が可能な方法を探して、私は今でも９月侵攻キャンペーンをプレイし続けています。私はまだそれを成し遂げてはいませんが、難しいパズルほど楽しいではないですか。41 年３月からのそれにまっすぐ向かってしまう前に、一度試して欲しいと思います。私はマトルーを占領することはなし得ることだと思うので、なんとかして成し遂げたいところです。

道路による一般補給

シリーズルールとは異なり、『**DAK**』では一般補給をたどるために道路を使用することができます。初期のテストプレイでは、マップ上の補給ポイントを消費して一般補給を引かなければならないというルールでやってみました（ナイルデルタ以外では大した鉄道はなく、一般補給は通常たどれないわけです）。ところがこのやり方では大穴があいてどうしようもないということがすぐに分かりました。プレイヤーの使用できる領域は非常に狭いものになってしまっていました（歴史上可能であったよりも遙かに）。これでは、その時その時に歴史上使用可能であった部隊の量によって ── あるいは、偏りの激しい可変補充がどれだけあったかによって、結果が決まってしまうことになるでしょう。また奇妙なことに、船舶輸送の量は最初からいるイタリア軍をほとんど餓死状態にしてしまう一方で、ドイツ軍の機動部隊に史実以上の補給を与え、**非常に活発に**動けるようにしてしまっていました。はっきり言ってこの方法は、よろしくないどころではないダメダメな代物で、我々はうまくいく方法を考えねばなりませんでした。

若干不安を抱えながら、私はこのゲームに一般補給のために道路を使用できるというシステムを導入してみました。その結果は最初から素晴らしいもので、このやり方以外はもう考えられなくなるほどのものでした。プレイヤーの負担が劇的に軽減され（それまでは OCS 共通ルール v1.0 における『**GB**』の如き労働量でした）ただけでなく、史実の動きもたやすく再現されるようになったのです。さらに、テストプレイ状況が安定してきたため、得られた結果をフィードバックして補給量や輸送力を微調整することに力を傾けることができるようにもなりました。プレイアビリティの高いシステムと優れた史実再現性という、２つの長所を兼ね備えた結果となったことに、私は大変満足しています！

守備隊

このゲームの初期のバージョンでは、両軍のそれぞれの後方地域に実際に、大量の守備隊を置くようにしていました。そこで見られたのは、プレイヤー達がトリポリタニアとナイルデルタの双方から、その守備隊の任務をすぐに放り出させて、前線にまっすぐ向かわせてしまうというものでした。多くの制限をかけなければ、確かにそうしない理由はありません。それゆえ、２つの異なった解決方法が必要となり、それぞれを両陣営に適用することにしました。

イタリア軍の場合、マップ西方の大量のユニットを、前線には投入できないようにゲームから省略してしまいました。省略されなかったものは（結局は）マップ上で動かせてしまいます……途方もなく長い距離を移動させることを厭わないのであればですが。いくつか残した部隊に関しては、プレイヤーが前線に投入するかどうかを決められるように、私は制限をかけないでおくことにしたのです。

イギリス連邦軍に関しては、プレイヤーが受け取る「堡塁旅団（Fortress Brigades）」の中に、多くの小部隊を含めてしまうことにしました。これらのユニットは、この戦役中にこの戦域に入退場した数多くの小部隊を表しています（言い換えれば、これら堡塁旅団は他の（実際の）イギリス連邦軍旅団よりももっと一時的なものに過ぎなかったわけです）。開始時には、これら堡塁旅団は以下のものより構成されています。

Matruh：the 1 Cheshire MG Bn, the 1 Welch Infantry Bn

Alexandria：the 1 Durham Light Infantry Bn, 1 South Staffordshire Bn, 1 Royal Notts Foresters MG Bn

Cairo：2 Black Watch Bn, 2 Scots Guards Bn, 1 Royal Sussex Bn, 1 Hampshire Bn, the 3 Libyan Refugee Bn

チュニスは？

北アフリカ沿岸への船舶輸送量を増加させようと、枢軸軍は（ヴィシーフランス領内であった）チュニスへの荷下ろし許可を得ようとしました。これに彼らは失敗しましたが、個人的にはこの件は理解しがたいと感じています。というのは、チュニスはトリポリからさらに 500 マイルも遠方にあり、枢軸軍はそれより前線に近い場所から換算してさえ、物資を運ぶだけの輸送手段を持っていなかったのです。チュニスの港湾をつけ加えることはアフリカへ上陸させる物資の量を増やすことにはなるでしょうが、前線に届けることのできる物資の量を増やすことにはまったく繋がらないだろうと私は思います。チュニスを使用することは、前線に届けられる物資の量を**減らす**ことになるだろうとさえ言えます ── なぜなら、どこか他の場所で使用できたであろうトラックを、チュニスからトリポリへの物資輸送に回さなければならなくなるわけですから。

イギリス軍の補給

ナイル川の港湾都市を無限の補給集積所として使用する（そこから「物資」を運ぶ能力にだけ制限を受けるということです）ことによって、どこか他の場所にある無限の補給集積所からプレイヤーがSPを運んで来なければならない手間を軽減することに役立ちます。ただしカイロは、他の使用可能な大港湾とは異なり、そのような補給集積所ではありません。むしろ、カイロは「マイナスの意味の」補給集積所なのです（というのは、大きな人口を抱えていたからです）。ヒット数の制限と港湾が機能していることという２つの制限を付けてあれば、このような無限の補給の集積所はすでにプレイアブルな代替手段であることが判明しています。

ナイルデルタの港湾の許容量が比較的「小さい」ことに気付く人がいるかもしれません。これはエジプトの人口全体にとって必要な船舶輸送量を引いた結果です。ナイルデルタの港湾には非常に大きな揚陸能力があるのですが、それらの大部分は民生部門に向けて使用されていたわけです ── それにまた、パレスティナ方面に対してもそれらは振り向けられなければなりませんでした。

地域外の戦役

私は元々、この地域外の戦役を扱うための精巧なシステムを念頭に置いていました。それらの諸戦役はランダムに開始され、プレイヤーは望むだけの戦力を送ることができます（ある程度の最小限の戦力は指定されることになりますが）。プレイヤーは完全に最低限度の戦力しか送らないでおくこともできます（ただしその戦役はぐずぐずと長引くことになり、ベトナム戦争のようにさらなる兵力を必要とすることになるでしょうが）し、もっと大兵力を送ることもできます（迅速にその戦役を終わらせるために）。このようなやり方で、マップ上に影響を与えるような地域外の戦役を「コントロール」できるわけです。例えばシリアでの戦役が始まった場合、プレイヤーは（もしマップ上での状況が許すならば）シリアでの戦役が長い間続くのを承知の上で、最低限のユニットしか送らないでおくことができます。逆にプレイヤーは、部隊が早く帰ってくるように、シリアの戦役に過大な戦力を送ることもできるわけです。

コンセプト的には、これは良いように思えました（今でもそうです）。しかし実際上、これは最悪のものでした。私はこのコンセプトに長い時間をかけましたが、結局意図したようにこのシステムを機能させることができませんでした。ウォーゲーマー諸氏の「暗号を破る」能力が（たとえ私がどんな暗号を考えたとしても）あまりにも強力であったため、最終的にこのコンセプトはお蔵入りとなってしまったのです。結局、今の特別ルールにあるような、史実を元にしたランダムイベントシステムにそれは置き換えられました。この最終的なシステムは非常にスムーズに機能しますが、私が最初考えていたようなゲーム内ゲームのようなものにはなりませんでした。私はまだいつの日か、私が考えていたようなシステムをうまくいかせることができるような解決法を思い付くことができるのではないかと希望を持っています（ただし、膨大なルールを追加することなしに……ということは申し添えておきますが）。しかしさしあたって、元々のバージョンをうまく機能させられずに、この現状のバージョンに道を譲らざるを得なかったのだということは、認めざるを得ません。私は現在のシステム ── スムーズかつ補助的な ── を気に入っています。誤解して欲しくないのは、私は過去における風車への突撃を決して繰り返しはしないということです。

ささいなことですが……

北アフリカ戦はおびただしいほどの情報によって祝福されて（呪われて？）います。その情報量はリサーチ担当者に、ごく小規模なユニットに関して信じられないほど詳細で正確な跡をたどらせることができる一方で、そのあまりにも多量の詳細さがかえって全体像をわかりにくくさせる原因にもなりました。その完全な詳細は圧倒されてしまうような、信じがたいほどのものでした。

例えばイギリス連邦軍は、統一性が見えない大隊を集めて旅団を編成していました。この混乱をプレイヤーが管理したり意識したりしないで済むように（あるいはまた正気を保っておくためにも）、大隊ではなく旅団の方を追いかけて調査していくことにしました。このことはまた、イギリス軍の戦術的柔軟性の欠如を表すことになるという効用もありました。

かなり長い間私は、敵側から「ジェリ缶」を採用するまでイギリス軍が使っていた４ガロン入りのブリキ缶の影響を表せるようなルール群について考えていました。しかしそれは多くの歪みをもたらすものでもあり、私自身大いに納得の上で最終バージョンから除外してあります。

テストプレイの時には標準ルールとしていたものの多くをオプションルールの部分に移してありますが、それはその量があまりにも膨大で大変であろうということからです。確かに、自分のトラック（の類）も分解修理しようというプレイヤー達は、彼らが把握すべき「ほんのちょっと」の労力の追加がなんであれ思い悩みはしないでしょう。しかしそうではないすべての人々のために、それらのルールはオプションとし、ただし分解修理が趣味であるような人達のために、それを使用できるように置いておくことにしたのです。

私はこの戦役中に諸部隊が経験した数多くの小さな編成上の変遷、あるいは装備の転換をゲーム中に反映させることにしました。多くのユニットが交換されていったりするのはこれが理由です。確かに、「だから何なの？　たった１個の歩兵大隊が追加されたからといって、どうでもいいじゃん。」（とか何とか）と言うプレイヤーもいるでしょうが、その増加がディテールを増すことは良いことだと私は思うのです。この情報は大した苦痛を伴わずに（キャンペーンゲームでしか変換しないわけですから）、ゲームの進行につれて小規模なユニットに関する非常に豊富な情報をプレイヤーに与えることができるのは確実だと私は信じています。

総括

私がそのゲームを欲しいと思い始めたのは1976年（かそこら）のことで、その頃**SPI**がプレイヤーの意見を反映したゲームを作っているらしいという噂が流れてきて、それは結局リチャード・バーグによる『**Campaign in North Africa**』【いわゆる『Campaign for North Africa』のことだと思われる】として出版されることになりました。隔月巻の**S&T**誌を入手するたびにそれを握りしめながら、私はこの"長らく

待望したゲーム " が届けられるのをひたすら待ちました。その開発が２年も遅れている間に私はこの開発中のゲームに関するあらゆる報告、遅延の知らせ、進行状況に関する手がかりを探し回りました。それに私は、このゲームがどんな風になるだろうという私自身のイメージを膨らませていったのです。私の期待は高すぎたのかもしれません。

いよいよ販売の申し込みが始まる段になって私は即座にそれに申し込み、固唾をのんで待ちました。

そのゲームが来た後……。

その年以来、私はこのゲームをプレイしたという数多くのプレイヤーに出会いました ── ある人は 30 ターンプレイしたと言っていました。しかし私はついにこのゲームをプレイすることはありませんでした。私はその硬い膜を突き破り、" 理解する " ための試みを何回も行いましたが、それは結局うまくいきませんでした。そうするための一人の努力は実らなかったのです！

あなたが今手にとって見ているものは、私が今までに立案し、かつ粉骨砕身した企画の中で、最も精密かつ正確なゲームとなります。このゲームはあの時の夢の実現であり、その点において素晴らしくもやばいゲームだと言えるでしょう（もちろんこれが偏った見解であることは承知です……しかし私は少なくともこのゲームを**プレイはした**わけです ── ソロプレイ**だとしても**！）。あなたがこのゲームで多くの時間を楽しみ、私の夢を共有して下さることを願っています。あなたが私の仕事を気に入ってくれますように。

ふう～！！！

あなたがこのゲームを楽しめ、そして、いいダイス目でありますように！

ディーン

ランダムイベント表

各イベントには、鍵括弧（[ ]）で括られたイベントの条件があります。すべての条件が満たされなければ、結果は「イベントなし（No Event）」となります。他のイベントを得るための振り直しはおこないません。
例外：「非常にまれなイベント（Ultra Rare Events）」の場合は、一致する条件のイベントが発生するまで振り直しをおこないます。

ランダムイベントの結果はいずれの陣営に対しても影響し、その結果は両軍プレイヤーに知らされます。公正を期するために交代でサイを振った方がよいでしょう……天候判定の直後に 1 ターンに 1 度だけ判定を行います。

多くのロンメルイベントには、「ロンメルの存在（Rommel in Play）」が条件となっています。ロンメルユニットがマップ上か盤外ボックスにある場合は、ロンメルが存在しているとみなします。ロンメルがヨーロッパに行っていてマップ上にいなかったり、ゲームにまだ登場してなかったり、負傷、捕虜、あるいは死亡してたり、そのターンにゲームに復帰したりする場合は、存在していないとみなします。

（史実）と記されているイベントは史実において発生したものです。

一般的なイベント

11..12　イベントはありません
[なし]

13..16　（史実）ロンメル装甲部隊の訓練
[1941 年 6 月～ 1941 年 9 月]
DAK が砂漠への適応訓練を行います。DAK HQ は 2SP を消費します。もし 2SP を消費できない場合は、その時点で消費可能なすべての SP を消費します。もし DAK HQ が登場していない場合は、トリポリ（Tripoli）以外にいるイタリア軍 HQ から 1SP を消費します（もしトリポリ以外のイタリア軍 HQ からも消費できない場合は、ドイツ軍には**本当に**追加の訓練が必要なので、トリポリから 3SP を消費すること！）。もしロンメルが死亡、負傷、捕虜となっていたとしても、この訓練はおこなわれます。

21　（史実）輸送船団への大規模襲撃
[1941 年 1 月以降、マルタが枢軸軍の支配下でない]
マルタ影響表による輸送損害を２倍にします。

22　（史実）イタリア軍による輸送が大成功
[1941 年 1 月以降]
このターンのマルタ影響表による輸送損害を 1/2 とする（端数はそのまま）。

23..25　（史実）英国海軍による沿岸砲撃
[どこでも：1940 年 9 月～ 1941 年 1 月、1941 年 1 月より後は効果なし]
連合軍は、このターン中に沿岸ヘックスに対して 1 回だけ 12 砲撃力で砲撃をおこなえます。この砲撃は通常の砲撃や航空爆撃と協同ではおこなえません。この砲撃に「友軍が隣接していない」ことによるコラムシフトは適用しません。

26　（史実）ロンメル、ローマへ
[ロンメルの存在]
ロンメルは、このターンの間プレーから取り除かれ、次のターンの増援として登場します。

31　（史実）ロンメル、行方不明
[ロンメルの存在]
このターンは、ロンメルのリアクティブ・ロールと AR への修正は使用できません。それ以外は全て通常通りです。

32　（史実）真珠湾攻撃
[1941 年 11 月以降、1 回限り]
太平洋戦争が勃発します。以後の参照に注意して下さい。

33..34　（史実）チャーチルが攻勢を要求！
[1941 年 5 月～ 1941 年 7 月、月に 1 回まで]
英連邦軍プレイヤーは、このターンに２回の攻撃（通常攻撃かオーバーラン）を行うか、あるいはターンの開始時に支配していない湾港や空港を支配しなければなりません（この場合は攻撃の必要はありません）。（防御側が逃走したため）攻撃が実際に行われなくても、その攻撃の試みは 1 回の攻撃として認められます。

35..43　（史実）独ソ戦の開始
[1941 年 5 月以降、ギリシャ戦が終わっている、1 回限り]

バルバロッサ作戦が発動し、世界は息をのみました。航空軍団が非投入状態となります。

44..45 （史実）ロシアの冬

[1941 年 12 月～ 1942 年 2 月、1 回限り]

ロシアの悪天候を避け、暖かい気候の基地へ帰ってきたため、航空軍団が投入状態となります。

46 （史実）枢軸軍が放棄された補給集積所を発見

[なし]

いずれかの自軍ユニットに 2T を置きます。

51 （史実）英連邦軍が放棄された補給集積所を発見

[なし]

いずれかの自軍ユニットに 2T を置きます。

52 （史実）連合軍がドイツ空軍の暗号を解読

[1940 年 11 月以降、1 回限り]

ウルトラ暗号の第一段階が解読されました。すべての枢軸軍のマルタ影響表の判定と結果は両軍プレイヤーに公開された状態でおこないます。

53 （史実）卓越したドイツ軍の通信傍受

[1941 年 2 月以降、1 回限り]

ロンメルは非常に効果的な通信傍受班を表彰しました。この効果が無効となるまでの間、連合軍はフォーメーションマーカーを用いてユニットをマップ上から隠すことができなくなります。

または（日付により）

53 （史実）ドイツ軍通信部隊の厄災

[1941 年 11 月以降、1 回限り、以前に上記のイベント結果が発生している必要がある]

DAK 司令部において、第 200 情報中隊の 200 名の特技兵と通信装置が（航空攻撃、車両事故、深刻な胃腸の障害、といったなんからの原因によって）破壊されました。

すでに発生している「卓越したドイツ軍の通信傍受」イベントの効果は無効となります。

54 （史実）連合軍がドイツ国防軍の暗号を解読

[1942 年 6 月以降、1 回限り]

ウルトラによって、ナチスの暗号の第二段階が解読されました。「卓越したドイツ軍の通信傍受」の効果はキャンセルされ（フォーメーションマーカーが再び使用可能となります）、連合軍プレイヤーはシチリアから、あるいは沿岸航路において輸送される**ユニット**と **SP** の量、そして行き先を**常に**知ることができます。枢軸軍はフォーメーションマーカーあるいは KG マーカーによって地図盤外のユニットを隠すことができなくなります。この効果はゲーム終了時まで継続します。

55..66 「あまり一般的ではないイベント」で判定します

あまり一般的ではないイベント

11 （史実）輸送船団への大規模な襲撃

[1941 年 1 月以降、マルタ島が枢軸軍支配下でない]

このターンの間、枢軸軍の海上輸送力は 0 となります。

12..13 （史実）沿岸航路輸送の妨害

[1941 年 1 月以降、少なくとも 1 個の活動状態の英連邦軍の（任意のタイプの）航空機ユニットがトブルク以西の航空基地に存在すること]

このターンの間、枢軸軍は沿岸航路輸送をおこなえません。

14 （史実）ヒトラーがこのターンの輸送を禁止

[1941 年 2 月以降、航空軍団が投入状態でないこと]

ヒトラーが水に溺れるという悪夢を見ました。枢軸軍の海上輸送能力はこのターンの間、いかなる種類のユニット（およびトラック）の輸送にも使用できません。SP のみ輸送可能です。

15 （史実）枢軸軍鉄道資材がアフリカに送られる

[1942 年 8 月以降、1 回限り]

枢軸軍はトブルク以東の鉄道線を開通させるため、3 台のディーゼル機関車と幾ばくかの貨車を輸送しました。史実では、これらはイギリス軍航空機によって数週間以内に破壊されてしまいました。このイベントが発生したら、マトルーへ至る（枢軸軍支配下の）鉄道線は、1942 年 9 月 1 日に 2T の鉄道輸送力を有した状態で開通します。加えて、ランダムイベントによってトリポリ鉄道が建設されてたら、この鉄道輸送能力はトリポリ鉄道でも使用可能です。

16..22 （史実）ロンメルの猪突猛進

[1941 年 10 月以前、ロンメルが登場しており、任意の敵ユニットから 12 ヘクス以内にいること]

ロンメルが発揮した卓越したイニシアティブの代償のひとつが、彼がときとして思慮の浅い行動に出るということでした。こうした行動は、ロンメルがまだ彼自身の「砂漠の勘」をフルに発揮していない、戦役の最初期においてよく見られました。この時点でロンメルとスタックしているあらゆるスタックは、このターンに少なくとも 1 回のオーバーランを、AR を 1 低下させた状態でおこなわなければなりません（ロンメルの AR 修正がマイナスに適用されるということです）。ロンメルがこの攻撃の結果として自身の死傷判定を行うことはありません（貴方もロンメルが部隊とともに壊滅するとは思わないでしょう？）。

23..24 （史実）ロンメル、ベルリンへ飛ぶ

[1941 年 10 月以降、ロンメルが登場していること]

ロンメルはヒトラーおよび国防軍総司令部を訪れました。ダイスを 1 個振り、出目のターンの間、ロンメルはアフリカを離れます。現在のターンも 1 ターン分と数えて下さい。出目のターン数が経過したら、ロンメルは増援として復帰します。

25..26 （史実）イタリア軍の海上輸送が大成功

[1941 年 1 月以降]

イタリア軍は密かに大規模輸送船団を運行させることに成功しました。このターンの海上輸送には（マルタ島影響表の修正にかかわらず）減少が生じず、さらに海上輸送能力は 2 倍となります。全員にワインをふるまいましょう！

31..34 スエズ運河に機雷敷設

[（いずれかのタイプの）枢軸軍航空機ユニットが活動状態でクレタ島に存在し、マップ E の天候が飛行可能であること]

このターンの間、アレクサンドリアおよびポートサイドにおいては、いかなる増援も揚陸できません。また、両地点でこのター

ンの間はSPを「生み出す」ことができません。

35..42 （史実）イギリス海軍の沿岸砲撃

[任意の地点：1940年9月～1941年1月、マップB～E：1941年2月～1941年4月、マップC～E：1941年5月以降]

連合軍プレイヤーはこのターンに、1カ所の沿岸ヘクスに対して12砲爆撃ポイントによる砲爆撃を、コストなしに1回おこなえます。この砲爆撃は通常の砲兵（あるいは航空機）と協同で行うことはできません。この砲爆撃には「友軍が隣接していない」ことによるコラムシフトは適用しません。この砲爆撃が行われるマップは、イベントの制限に記された時期による制限に従わなければなりません。

43..44 （史実）ロンメル、ベルリンへ飛ぶ

[ロンメルが登場していること]

ロンメルはヒトラーおよび国防軍総司令部を訪れました。ダイスを1個振り、出目のターンの間、ロンメルはアフリカを離れます。現在のターンも1ターン分と数えて下さい。出目のターン数が経過したら、ロンメルは増援として復帰します。

45..46 （史実）ロシア戦線での夏季攻勢

[1942年6月～1942年7月、1回限り、航空軍団が投入状態である、ロシア戦役が実施中であること]

ロシアにおける新たな夏季攻勢を支援するために、空軍はロシア戦線に重点を移しました。航空軍団は非投入状態となります。

51..52 （史実）連合軍がドイツ国防軍の暗号を解読

[1942年1月～1942年5月、1回限り]

ウルトラによって、ナチスの暗号の第二段階が解読されました。「卓越したドイツ軍の通信傍受」の効果はキャンセルされ(フォーメーションマーカーが再び使用可能となります)、連合軍プレイヤーはシチリアから、あるいは沿岸航路において輸送される**ユニット**と**SP**の量、そして行き先を**常に**知ることができます。枢軸軍はフォーメーションマーカーあるいはKGマーカーによって地図盤外のユニットを隠すことができなくなります。この効果はゲーム終了時まで継続します。

53 （史実）長距離砂漠挺身隊が航空基地を襲撃

[1941年1月以降]

長距離砂漠挺身隊（LRDG）ユニットを1ターンの間ゲームから除外します（このユニットは次のターンに増援として復帰します）。英連邦軍プレイヤーは、襲撃の対象となる枢軸軍航空基地を一カ所指定します。その航空基地はマップ上にあるものでなければならず、ホールドボックス上のものは選択できません。航空基地の守備隊はなんの影響も及ぼしません。その航空基地に存在する各航空機ユニット毎にダイスを1個振り、出目が4～6だったならばステップロスを適用します。航空機ユニットの活動状態か非活動状態かには影響しません。

54 （史実）イタリア軍が失われていた補給物資を発見する

[1942年1月以降]

イタリア軍は、管理能力の欠如ゆえにトリポリ近郊に放置されていた補給物資を偶然発見しました。史実ではこれらの物資は前線で切実に必要とされていた3000トンの燃料でした。トリポリに2SPを配置します。

55 （史実）ロンメルの病

[1942年7月以降、ロンメルが登場していること]

何ヶ月もの砂漠での戦いは、ロンメルの健康に大きな悪影響を与えました。彼はもはや指揮を取ることができなくなり、主治医の指示に従い、療養のためにドイツへと帰還しました。ロンメルは2ヶ月の間ゲームから除外され､その後に増援として復帰します。

56 （史実）K部隊が機雷原によって損害を受ける

[1941年7月以降、1回限り]

イギリス海軍のK部隊が偶然沿岸地域で触雷しました。このターンのマルタ島影響表における判定には＋1の修正が加えられます。

61..66 「まれなイベント（Rare Events）」で判定を行います。

まれなイベント

11..13 マルタ島侵攻作戦が認可される

[1942年1月以降、1回限り]

ヒトラーはマルタ島侵攻作戦の発動に認可を与えました。枢軸軍プレイヤーは侵攻をおこなうか否かを決定します。侵攻を行うのであれば、マルタ島侵攻のルールに従って侵攻作戦を解決します。

14 K部隊の撤退

[1941年5月以降、航空軍団が投入状態であること、1回限り]

絶え間ない航空攻撃の結果、K部隊はマルタ島から恒久的に離れることになりました。以降のマルタ島影響表での判定は、他のあらゆる適切な修正に加えて＋1されます。

15..16 （史実）人間魚雷による襲撃

[条件なし]

イタリア海軍のフロッグマン達がアレクサンドリア港を襲撃し、いくばくかの損害およびドック作業への混乱をもたらしました。このターン、アレクサンドリアではいかなる海上輸送の荷降ろしもおこなえず（ここでは増援を荷降ろしできません）、アレクサンドリアの無限の補給集積所はこのターンの間存在しなくなります（SPを生み出すことができないわけです）。

21..22 ドイツ軍が艦載レーダーでイタリア軍を驚かす

[1941年2月以降、1回限り]

ドイツ軍はイタリア海軍に艦載レーダーを公開しました。ドイツ軍はイギリス軍同様この技術を実際に有していましたが、史実ではイタリア軍にはその存在を秘匿していたのです。枢軸軍のマルタ島影響表における判定に対して、発生時以降2ヶ月の間、＋1の修正を加えます。

23..24 連合軍の上陸作戦が認可される

[1941年6月以降、王立海兵大隊が登場していること、1回限り]

発生ターンあるはそれ以降のターンに（1回だけ）連合軍プレイヤーはRM海兵大隊を戦闘モードで、任意の港湾ヘクスから敵ユニットが占拠していない沿岸ヘクスへと、2Tの補給と共に移動させることができます。上陸したターンにはこの部隊は移動も戦闘もおこなえません。その後は部隊は通常ど

おり行動できます。海上からの帰還はおこなえません。

25..26 （史実）ロンメル、ムッソリーニに自身を誇示する

[1942 年 6 月以降、1 回限り、ロンメルが登場していること]

ロンメルはイタリア統領に対して、（実際の状況にかかわらず）1 週間以内にカイロへの到達が可能だと宣言しました。ムッソリーニは彼を賞賛してその手を握り、近々おこなわれるであろうカイロへの入城行進のために白馬をイタリア軍輸送船に積み込みました。ヴェストファル参謀の戦況地図を検討した後、ロンメルは自身の大言壮語が根拠のないものであることを悟り、体面を保つために手際のよい攻撃をしてみせようと考えました。枢軸軍はこのターンに最低 3 回の攻撃（通常攻撃またはオーバーラン）を実施しなければなりません。各攻撃には少なくとも 1 個のドイツ軍ユニットが含まれていなければなりません。

31 捕虜となっていた指揮官の脱走

[一方、あるいは双方のプレイヤーの少なくとも一人の指揮官が捕虜となっていること]

もし双方のプレイヤーが敵指揮官を捕虜として確保しているのであれば、いずれの陣営の指揮官が脱走するのかをダイスを 1 個振って決定します。脱走をおこなうことになった側に複数の捕虜となった指揮官がいるのならば、どの指揮官が脱走するのかをランダムに決定します。脱走した指揮官は英雄として迎えられ、イベントが発生した 1 ターン後に増援として登場します。

32..34 オーストラリア兵の帰国

[真珠湾攻撃の発生後、1 回限り]

日本軍の脅威に晒されたオーストラリア政府は、多数のオーストラリア軍部隊がより本国に近い地域ではなく中東に派遣されているという事態を、自国民に納得させることができないと判断しました。（プレイヤーが選択した）1 個師団を除くすべてのオーストラリア軍ユニットをゲームから除外します。英連邦軍プレイヤーは 4 ターン以内にこれらのユニットをすべて任意の自軍港湾（複数でも可）に移動させ、そこから除去しなければなりません。その時点で極東ボックスに置かれているオーストラリア軍以外のユニットそれぞれについて、ダイスを 1 個振ります。出目が 3 － 6 だった場合はそのユニットはアフリカに帰還し、それ以外の場合には失われます。以降の極東への抽出はおこなわれません。

35..36 南アフリカ兵の帰国

[1942 年 1 月以降、1 回限り]

イギリスと南アフリカの関係に亀裂が生じ、その結果スマッツ元帥は北アフリカから南アフリカ軍部隊を帰還させるよう要求しました。すべての南アフリカ軍ユニットを除去します。英連邦軍プレイヤーは 4 ターン以内にこれらのユニットを任意の自軍港湾（複数でも可）へ移動させ、ゲームから除外します。

41..44 （史実）アメリカ合衆国からの支援の申し出

[1942 年 5 月以降、1 回限り]

イギリス軍のさらなる敗北に際して、ルーズベルトはチャーチルに誕生したばかりの米第 2 機甲師団あるいは多数の米国製戦車を提供しようと申し出ました。史実でチャーチルはこの申し出に対して戦車の供与を選択しましたが、ゲーム上では連合軍プレイヤーが装備補充 5 個または米第 2 機甲師団とパットンのどちらを獲得するか選択できます。これらの増援はこのターンに登場します。連合軍プレイヤーが米軍部隊を選択したのであれば、米軍部隊には以下の制限が適用されます。パットンは米軍ユニットとしかスタックできず、その効果を米軍にしか及ぼしません。米軍ユニットは**自身の** AR を用いなければ攻撃をおこなえません。米軍ユニットはアレクサンドリアまたはスエズでしか再建を行えず、なおかつすべての米軍地上ユニットがそれらの都市の 3 ヘクス以内に存在している時でなければ再建できません。米軍ユニットの再建は英軍の補充を用いておこないます。

45..46 ニュージーランド軍への戦闘許可

[1941 年 3 月以前、1 回限り]

フレイバーグ将軍とニュージーランド政府は、すべてのニュージーランド軍部隊が到着し、完全編成となった後でなければ戦闘に参加しないことを要求していました。このイベントが発生したならば、ウェーヴェル将軍がこれらの部隊の投入を断固として要請したか、あるいはキーウィ（ニュージーランド人）達がその条件にこだわらなかったかのどちらかが生じたのでしょう。ニュージーランド第 2 師団はマトルーでの移動制限を解除されます。

51..52 （史実）長距離砂漠挺身隊が補給集積所を襲撃

[1941 年 1 月以降]

長距離砂漠挺身隊（LRDG）ユニットを 1 ターンの間ゲームから除外します（このユニットは次のターンに増援として復帰します）。英連邦軍プレイヤーは（トリポリボックス等を除く）マップ上の 1 ヘクスを指定します。枢軸軍プレイヤーはそのヘクスから 5 ヘクス以内に存在する全補給物資の 25％を失わなければなりません。

53 イスラム指導者、エルサレムへ

[1942 年 7 月以降、1 回限り]

イスラム指導者が無事エルサレムへ到着（戦後の数十年に及ぶ闘争の布石となった）し、（その護衛を務めていた）イタリア軍 RW コマンドユニットが使用可能となり、枢軸軍増援登場表に示された時点（1942 年 7 月）で登場します。このイベントがその時点より後に発生した場合には、このターンに登場します。まだエジプトが参戦していないのであれば、イスラムがファシスト陣営に荷担した結果､エジプトも枢軸側に加わります。

54..55 枢軸軍戦略予備の投入

[1 回限り]

第 22 空輸師団および第 287 特殊任務連隊が増援登場表の記載に従って 1942 年 8 月に登場します。この結果が 1942 年 8 月より後に発生した場合は、これらの部隊はこのターンに登場します。マルタ島侵攻が発生している、あるいは発生した場合には第 22 空輸師団は無視し、第 287 特殊任務連隊のみが登場します。

56..61 ヒトラーは約束を守った

[1 回限り]

第 190 戦車大隊が 1942 年 11 月に、第 9 ロケット砲大隊が 1942 年 9 月に登場することが可能となります。この結果が上記のいずれかあるいは両方の期日より後に発生した場合には、すでに登場時期を過ぎているユニットはこのターンに登場します。

62..63 ドイツ空軍、航空輸送を集中する

[1941 年 5 月以降]

クレタ島の陥落（またはマルタ島侵攻、いずれか先に生じた方）後のターンからゲーム終了まで、追加の Ju52 航空機ユニット 5

個が使用可能となります。これは、ドイツ空軍の輸送部隊の北アフリカ戦線における貢献を表したものです。

64　深刻な口蹄疫の蔓延

[なし]

ヒトコブラクダに発生した疫病のために、3 個のラクダユニット（イタリア軍 1 個、エジプト軍 2 個）をすべてゲームから除外します。

65..66　「非常にまれなイベント」表で判定します。

非常にまれなイベント

（発生可能なイベントが生じるまで振り直して下さい）

11..14　英国海軍、トリポリを灰燼に帰す

[1941 年 6 月以降、1 回限り]

チャーチルは英国海軍に旧式戦艦センチュリオンによるトリポリ港の破壊を命じました。海軍はこの旧式戦艦はこの計画に用いるには鈍足すぎると判断し、戦艦バーラムと 1 隻の巡洋艦を派遣しました。作戦そのものはトリポリ港に対して行われ、戦闘はそこにあるあらゆるものが破壊されるまでおこなわれました。トリポリ港はこのターンと次のターンの間、機能しなくなります。この間、トリポリへの海上輸送あるいは、トリポリからの沿岸航路輸送はおこなえません。

15..16　自由フランス軍の離脱

[1 回限り]

自由フランス軍は、ペタン元帥のヴィシー政府からの「なんらかの」影響を受け、消滅します。理由が何であれ、自由フランス軍はドイツ人を憎むことをやめ、故郷へと帰ったのです。ド・ゴールは涙を浮かべつつ、彼らと共にフランスへ帰還し、残りの日々を忘れられた退役将校として過ごすことになります。ゲームからすべての自由フランス軍ユニットを取り除きます。これらのユニットには現在登場しているものだけでなく、将来登場するものも含まれます。

21..22　ギリシア戦役勃発せず

[ギリシア作戦実施以前、1 回限り]

ギリシアは自国に向けて動員された敵兵力をみて、抵抗は無意味だと判断しました。ギリシアは防衛ではなく恭順を選ぶこととなりました。いかなる連合軍ユニットもギリシアへは送られず、もしすでに派遣されているユニットがあれば、アフリカへ帰還します。クレタ島は枢軸軍によって使用可能となります。これ以降の、あらゆるギリシア戦役関係のイベントは無視します。

23..24　ハイファにて送油寸断

[1 回限り、近東ボックスに連合軍ユニットがいないこと]

近東ボックスに連合軍ユニットが置かれるまで、枢軸軍マルタ島影響表の判定には追加で＋ 2 の修正が加えられます。

25..31　フランコ将軍、スペインを参戦へ向かわせる

[1941 年 4 月以降、1 回限り]

フランコ将軍は自国民にドイツの勝利は必然だと納得させ、枢軸側として参戦しました。ゲーム終了まで、枢軸軍マルタ島影響表の判定には、追加で＋ 1 の修正が加えられます。

32..34　ジブラルタル要塞陥落

[スペインが参戦していること、1 回限り]

ドイツの支援を受けたスペイン軍部隊が「ジブラルタルの岩」を征服し、西方からの地中海への入り口を塞ぎました。ゲーム終了まで、枢軸軍マルタ島影響表の判定に、スペイン参戦の修正に**加えて**さらに＋ 1 の修正を加えます。

35..42　ロシアにおける勝利

[1941 年 11 月以降、1 回限り]

モスクワが陥落し、スターリン政府は崩壊しました。ソ連政府はウラルでの再編成を試みるも、これに失敗。ロシア戦役は終わりの見えないゲリラ戦へと移行しました。ドイツ軍は全面戦争を停止し、周辺地域に対する警戒態勢へと自軍の再編成をおこないます。バルバロッサ作戦が成功したため、ロンメルは約 5400 トンの輸送車両の提供を約束されました。これによって、1942 年 5 月 1 日に 4 トラックポイントが登場します（イベント発生が 1942 年 5 月 1 日を過ぎていた場合は、このターンに登場します）。ゲーム終了まで、ドイツ軍の不確定増援の判定結果はすべて 2 倍となります。航空軍団はゲーム終了まで投入状態となり、以降の航空軍団をロシアへ帰還させるイベントはすべて無視されます。

43..44　計画中の鉄道線が完成－第一段階

[1941 年 8 月以降、1 回限り]

トリポリからベンガジへ向かう一本の鉄道線の建設が、これ以西の海岸道路に沿った全地点が敵ユニットおよびその ZOC 外であれば、完成します。この時点で海岸道路に沿って一本の鉄道線が存在することとなり、枢軸軍はこれを 1SP の鉄道輸送力で使用できます（「枢軸軍鉄道資材がアフリカに送られる」イベントが発生していれば鉄道輸送力は 2SP に増加します）。

45　計画中の鉄道線が完成－第二段階

[1941 年 11 月以降、1 回限り、「計画中の鉄道線が完成－第一段階」が発生していること]

ベンガジ鉄道のトブルクまたはバルディアへの延長が、左記の都市からベンガジまでの全海岸道路が敵ユニットもしくは敵 ZOC 外であれば、完了します。この時点から、これらの海岸道路に沿って一本の鉄道線が存在することになります。

46..51　長距離砂漠挺身隊、ロンメル襲撃に成功

[1941 年 11 月以降、1 回限り、LRDG がゲームに登場していること]

長距離砂漠挺身隊がロンメル襲撃に成功しました。ロンメルは夜着のまま殺害され、証拠として遺体をカイロへと持ち帰ります。LRDG ユニットはゲームから恒久的に除外されます。

52..54　（史実）SAS がクレタ島航空基地を襲撃

[クレタ島が枢軸軍支配下にあり、SAS ユニットがゲームに登場していること。1 回限り]

SAS ユニットをゲームから恒久的に除外します。（活動状態、非活動状態を問わず）クレタ島に存在する航空機ユニット毎にダイスを 1 個振り、出目が 4 － 6 だった場合はそのユニットをステップロスさせます。

55..56　石油だ！

[1 回限り]

イタリアは戦前、リビアに豊富な油田を発見していました。このイベント結果が生じたら、トリポリに一カ所の精油所が稼働を開始します。この石油産出を反映して、トリポリボックスに毎ターン 2SP を配置します。この精油所が損害を被ったり、破壊されることは決してありません。

61..62　エジプト、枢軸側として参戦

[1 回限り、エジプトが中立状態であること]

　すべてのエジプト軍地上および航空機ユニットは枢軸軍プレイヤーの支配下となります。これらのユニットは捕獲した、あるいは枢軸軍から提供された SP のみを供給され得ます。これらのエジプト軍ユニットに地中海に面したエジプト国内の主要な港湾（アレクサンドリアやポートサイド）を奪取させるというのはよい方法で、これによってそのエジプト軍ユニットには補給線を引くことができ、なおかつ他の枢軸軍部隊や SP を沿岸航路輸送によって同港へ送り込むことができるようになります。そうでない場合、この反乱は無駄な資産であるということになるでしょう。

63..66 エジプト、連合国側として参戦

[1 回限り、エジプトが中立状態であること]

　エジプト軍は単に連合軍にさらなる部隊を与えることとなります。

連合軍兵站表

沿岸航路輸送力

1940 ～ 1942 年：1SP

連合軍鉄道輸送力：

期間：	WDR	デルタ
40 年 9 月～ 40 年 10 月	2T	4
40 年 11 月～ 41 年 9 月	1	5
41 年 10 月以降	1	8

a）鉄道境界線を含むヘクスでは 2 種類のどちらの鉄道輸送力でも用いることができます。

b）WDR の鉄道輸送力は境界線のどちら側でも用いることができますし、なおかつ SP を輸送できる連合軍にとって唯一の鉄道輸送力です。

c）ナイルデルタ地帯の鉄道輸送力は境界線の東側においてのみ使用可能で、また SP の輸送に用いることはできません。

d）1 つのフェイズ中に両方の鉄道輸送力を用いて積載物を輸送することは、一足飛び（リープフロッグ）と見なされます。

連合軍可変増援表

開始時期

期間	41 年 4 月 26 日以降	42 年 7 月 1 日以降
なし	2-7	2-8
1x Pax	8-9	
2x Pax, 1x Eq	10	9
2x Pax, 2x Eq	11-12	10-12

ギリシア帰還表

ギリシア作戦状況トラックマーカーが「Greek Campaign Termination」ボックスに入ったら、ダイスを振ります。
ギリシアボックスの中にあるカウンター 1 つずつについて、ダイスを 2 個振ります。

ダイス 2 個	*結果*
2-6	ユニットは除去されます（帰還できません）。
7-8	ユニットは帰還しますが、壊滅しており、再建の必要があります。
9-12	ギリシアへ送られた時のステップでユニットは帰還します。 （専用トラックは送られた時の積載状態のまま帰還します）

枢軸軍兵站表（改訂版）

地中海航路輸送力（減少適用前）＆沿岸航路輸送力：

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
1940年	-	-	-	-	-	-	-	-	**2**-3c	**1**-1c	**2**-2c	**2**$^{(2)}$-2c
1941年	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
	1-1c	**2**$^{(2)}$-1c	**4**-1c	**4**-1c	**3**-3c	**6**$^{(1)}$-2c	**3**-1c	**4**$^{(2)}$-2c	**4**-1c	**4**-1c	**4**$^{(1)}$-1c	**2**$^{(1)}$-1c
1942年	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
	3-1c	**3**-1c	**3**$^{(1)}$-1c	**6**-2c	**4**$^{(2)}$-3c	**2**-2c	**4**-3c	**3**$^{(4)}$-3c	**4**-2c	**4**$^{(2)}$-2c	**4**$^{(3)}$-2c	-

左側の太字の数値は各ターンの地中海航路輸送力を表し、右側の「c」の付いた数値は各ターンの沿岸航路輸送力を表します。

『**DAK-II**』ではさらに枢軸軍プレイヤーは下記に基づいて総計を減少させますが、総計が一致するのであればどのように減少させても構いません。

(1) ＝－ 2T 分　(2) ＝－ 1SP 分　(3) ＝－ 2SP 分　(4) ＝－ 4SP 分

枢軸軍鉄道輸送力

Benghazi エリア：3T
Matruh 線（ランダムイベントの「枢軸軍鉄道資材がアフリカに送られる」発生時のみ）：2T

マルタ島影響表

1940 年 12 月 1 日ターンから使用し、それより前の時期には減少は発生しません。

ダイス 2 個

（＋マルタ航空修正）	枢軸軍海上輸送力の減少
0 以下	すべて
1	3SP 分
2 …1D6 して右記を適用	**1-3**：2SP 分、**4-6**：1SP 分
3 …1D6 して右記を適用	**1**：2SP 分、**2-6**：1SP 分
4	1SP 分
5 …1D6 して右記を適用	**1-5**：1SP 分、**6**：減少なし
6 …1D6 して右記を適用	**1-3**：1SP 分、**4-6**：減少なし
7 …1D6 して右記を適用	減少なし

損失を適用した後の数値が 0 以下になった場合の海上輸送力は 0 となります。この表による影響を受けるのは地中海航路輸送力だけであり、沿岸航路輸送力は影響を受けません。2 つの結果が出た場合には、ダイスを 1 つ振ってどちらを使用するのかを決めます【？】。

枢軸軍可変増援表

国籍と開始時期

記されたターン以後ダイスを振ります。

国籍	**イタリア軍**	**ドイツ軍**
期間	**41 年 2 月 1 日以降**	**41 年 6 月 1 日以降**
なし	2-9	2-9
1x Pax	10	10
2x Pax, 1x Eq	11-12	11-12

マルタ航空修正：

状況にかかわらず、修正の総計は＋ 3 ～－ 3 の範囲を超えることはありません。

修正ベース

（最も当てはまるものを使用します）：

＋ 3 … 枢軸軍のマルタ島侵攻作戦が成功裡に終わっている。
＋ 2 … 航空軍団が投入されており、分遣をおこなっていない。
＋ 1 … 航空軍団が投入されており、1xBf.110、1xJu.87 が分遣されている。
＋ 0 … 航空軍団が投入されており、1xBf.110、2xJu.87、1xJu.88 が分遣されている。
－ 1 … 航空軍団が投入されており、1xBf.110、2xJu.87、2xJu.88 が分遣されている。
－ 1 … 枢軸軍のマルタ島侵攻作戦が進行中である。
－ 2 … 航空軍団が投入されていない（41 年 1 月以降）、あるいは、航空軍団が投入されており、1xBf.110、2xJu.87、3xJu.88、1xHe.111 が分遣されている。

イギリス軍側の修正

（上記の基本値に重ねて適用）：

－ 1 …Benghazi と、A37.xx（含む）の北および Bxx.30（含む）の西のすべての航空基地と滑走路を、英連邦軍のユニットが占領しているか、最後に通過している。
－ 2 …Benghazi と、マップ A の東端までと Bxx.30（含む）の西のすべての航空基地と滑走路（ただし A17.12 と A1.05 の滑走路を除く）を、英連邦軍のユニットが占領しているか、最後に通過している。

海上でのAEP間の飛行距離表

目的の2つのAEP間の距離を、縦横軸を交差させて導き出します。陸上を飛んだ場合にはより短くなる可能性があります（その場合の距離は様々です）。

	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	191	175	165	162	152	142	133	115	103	89	79	68	54	30	14	na 1
2	185	169	157	153	143	133	124	106	94	80	71	59	45	21	na	2
3	160	144	135	132	122	112	103	85	73	59	49	38	24	na	3	
4	138	122	112	109	99	89	80	62	50	36	27	15	na	4		
5	123	107	97	94	84	74	65	47	35	21	12	na	5			
6	112	96	86	83	73	63	54	36	24	10	na	6				
7	102	86	76	73	63	53	44	26	14	na	7					
8	88	72	62	59	49	39	30	12	na	8						
9	80	64	50	47	37	27	18	na	9							
10	65	49	32	29	19	9	na	10								
11	58	42	24	20	10	na	11									
12	51	35	17	10	na	12										
13	41	25	7	na	13											
14	34	18	na	14												
15	16	na	15													
16	na	16														

道路距離早見表

片方からもう片方の地点までにかかる移動力を、縦横軸を交差させて導き出します。この道路距離は最も短いルートを通った時のものです。通ろうとしているルートが最も短いものであるかどうか疑わしい場合には、自分で確かめるようにして下さい。道路の地形コスト（自動車化向けの）は織り込んであります。一級道路の場合は、装軌や徒歩は自動車化とは地形コストが異なるため、この表は自動車化タイプの移動にのみ適用して下さい。

	A19.35	Agedabia	Antelat	Benghazi	Msus	Mechili	Derna	Gazala	Tobruk	Bardia	Sollum	S. Barrani	M.Matruh	Alamein	Alexandria
Agedabia	7														
Antelat	11	4													
Benghazi	14	7	7												
Msus	15	8	4	9											
El Mechili	27	20	16	14	12										
Derna	27	20	20	13	19	7									
Gazala	32	25	23	18	19	7	5								
Tobruk	34	27	25	20	21	10	7	2							
Bardia	40	33	31	26	27	15	13	8	6						
Sollum	41	34	32	27	28	16	14	9	7	1					
Sidi Barrani	45	38	36	31	32	20	18	13	11	5	4				
Mersa Matruh	52	45	42	37	38	27	25	20	17	12	10	6			
El Alamein	60	53	50	45	46	35	33	28	25	20	18	14	8		
Alexandria D39.05	65	58	55	50	51	40	38	33	30	25	23	19	13	5	
Cairo E23.22	74	66	64	59	60	48	46	41	39	33	32	28	22	14	9

連合軍可変転出／帰還表

各ターンに11～66判定をおこない、下の表を参照します。

結果 ダイスを振る？—>	1940 9月～10月 N	11月 Y	12月～41年1月 Y	1941 2月～5月 N	4月 Y	5月～6月 Y	7月～11月 Y	12月～42年1月 N	1942 2月～5月 Y	4月 Y	5月～6月 Y	7月 Y	8月～9月 Y	10月～11月 N
ギリシアへ*														
... Inf Bde		11..14												
スーダンへ														
... Inf Bde			11..16											
...Arm Car Bn**			21..22											
...Organic Truck			23..24											
近東へ														
... Inf Bde						11..32	11..12		11..32	11..14		11..14	11..14	
...Arm Car Bn**							13		33..34					
...Organic Truck									35..36					
極東へ														
...Inf Bde							14..22		41..44					
...Armored Bde									45..46					
...Organic Truck							23							
中東へ														
Inf Bde							24..25						15..22	
Organic Truck							26						23..24	
結果なし	**11..66**	**15..66**	**25..66**	**11..66**	**11..36**	**33..66**	**31..56**	**11..66**		**15..62**	**11..32**	**15..66**	**25..62**	**11..66**
帰還* **														
スーダンから					41..66									
近東から							61..65		51..56	63..66	33..66		63..66	
極東から							66		61..66					

＊完全なギリシア展開の一部ではありませんが、ギリシア戦役の後にそれらの部隊と共に帰還します。

** この指定においては、「Arm Car Bn」「Cav Bn」「Arm Recon Bn」からプレイヤーの自由に選択できます。

*** 指定された配置ボックスの中から、帰還させるカウンターをプレイヤーが１つ選びます。どのような種類や部隊規模でも構いません。

注記：

・最初の選択は常に、指定されたタイプの訓練済みのユニットでなければなりません。未熟（Trainingを含むGreen）状態のユニットは、既に通常（Normal）状態であるようなユニットが残っていないのでなければ、送ることはできません。

・指定されたタイプのユニットがない場合には、代替ユニットを選択できます。「Inf Bde」はまず「Support Brigade」、次に（「Support Bde」がなければ）「Fortress Brigade」で代替できます。「Arm Car Bn」は上記にもあるように「Arm Recon Bn」でも構いませんし、その両方がないのであればARが３以上の「Armored Battalion」で代替できます。「Organic Truck」は2Tの通常の輸送トラックで代替できます。

・帰還は、そのボックスの中に既にユニットがいるのでなければ無効となります。例：１個旅団がボックスへと向かう途中でしたが、まだ到着していませんでした（そのプレイヤーは、４ターンの猶予があるのでその間その部隊をまだ戦場で使用していたのです）。可変転出／帰還表のダイス振りでその旅団の行き先の配置ボックスから帰還という結果になりました。しかし、配置ボックスは空でした（当然ながら、そのプレイヤーはすぐに要求を満たしておくべきだと後悔することになりました）。残念ながら、その帰還の結果は無視され、その旅団は指定されていた配置ボックスまでの移動を継続しなければなりません。恐らくそのプレイヤーは、今後はぐずぐずせずにすぐに要求を満たすように行動しようと考えることでしょう。

・ある配置ボックスから最後の戦闘ユニットが帰還する時に、もし１個以上の専用トラック（Organic Truck）がまだ残っていたら、それらの専用トラックも最後の戦闘ユニットと共に帰還します。言い換えれば、専用トラックだけが配置ボックスに残されることは決してありません。

天候表

月	好天	砂嵐	暴風雨
1月	11..61	-	62..66
2月	11..62	63	64..66
3月	11..62	63..64	65..66
4月	11..61	62..65	66
5月	11..61	62..65	66
6月	11..62	63..66	-
7月	11..56	61..66	-
8月	11..55	56..66	-
9月	11..62	63..65	66
10月	11..63	64..65	66
11月	11..56	61	62..66
12月	11..56	-	61..66

砂嵐が発生した場合は、影響を受けるマップの数を決定するためにダイスを１つ振り、その後にどのマップが影響を受けるかをランダムに決定します。砂嵐のマップ上では航空任務はおこなえず、そのマップに入ることも、そのマップから出ることもできません。砂嵐のマップとそうでないマップにまたがるヘクスは、砂嵐でないとみなします。

暴風雨についても、暴風雨は常に２枚のマップに影響するという点を除いて、同様に適用します。

砂嵐と暴風雨のどちらの場合でも、マップ外のホールドボックスからそれらのマップ上の航空基地へ帰還できます。

天候影響表

天候	飛行	影響
好天	可	通常どおり
砂嵐	不可	地形コストは２倍（未熟＆補充ユニットは自力では移動できません） 砂嵐ヘクスへ、または砂嵐ヘクスからの戦闘および砲爆撃はおこなえません。
暴風雨	不可	地形コストは２倍、涸れ谷（Wadi）は一級道路が通っている箇所を除き、通行不能となります。

砂嵐と暴風雨は、受給、支給範囲には影響しません。

DAK 地形効果表

地形の種類	地形タイプ	移動力			戦闘修正		
		装軌	自動車化	徒歩	機甲	機械化	その他
平地（Open）	オープン	1	1	1	[x2]	[x2]	x1
岩場（Rocky）	オープン	1	2	1	[x2]	[x2]	x1
デルタ地帯（Delta）	オープン	4	5	2	x1	x1	x1
沼地（Swamp）	中障害	P	P	3	x1/2*	x1/2*	x1
町（Major or Minor City）	中障害	2	1	1	x1/2	[x1/2]	x1
		（道路使用の場合は無視します）					
村（Village）	軽障害	no effect			x1	x1	x1
地表目標（Point of Interest）	ot	no effect			ot	ot	ot
ナイル川（Nile River）	ot	P	P	P	P	P	P
大河川 / スエズ運河（Major River / Suez Canal）	ot	P	P	all	[x1/4]	[x1/3]	[x1/2]
小河川（Minor River）	ot	+3	+5	+1	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
トブルク対戦車壕（Toburk AT Ditch）	ot	+3	+6	+2	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
山地（Mountain）	中障害	P	P	all	x1/3*	[x1/2]*	x1
		（中に向けてはオーバーランできません）					
荒れ地（Rough）	軽障害	3	5	2	[x1/2]	[x1/2]	x1
低丘陵（Low Hills）	軽障害	1	2	1	x1	x1	x1
断崖（Escarpment）	ot	P	P	P	[x1/4]*	[x1/3]*	[x1/2]*
		（横切ってはオーバーランできません）					
登り坂（Slope (defender is up)）	ot	+2	+4	+1	[x1/2]	[x1/2]	[x1/2]
下り坂（Slope（defender is down））	ot	+2	+4	+1	x1	x1	x1
塩沼（Salt Marsh）	軽障害	P	P	2	x1/2*	[x1/2]*	x1
ワジ (Wadi)	ot	+3	+6	+2	[x1/2]	[x1/2]	x1
ワジとトブルク対戦車壕（Wadi and Toburk AT Ditch）	ot	P	P	all	P	P	[x1/2]
暴風雨下でのワジ（Wadi in Rainstorm）	ot	P	P	P	[x1/4]*	[x1/3]*	[x1/2]*
砂砂漠（Sand Desert）	オープン	3	5	2	x1/2	x1/2	x1
鉄道（Railroad）	ot	1	1	1			
一級道路（Primary Road）	ot	1/2	1/3	1/2			
二級道路（Road）	ot	1/2	1/2	1/2			
小道（Track）	ot	1/2	1/2	1/2			
渡し場（Ferry）	ot	all	all	1/2 MA	（他の地形に準じます）		
港湾（Port）	ot	no effect					
海（Sea）	P	P	P	P			
ピラミッド（Pyramids）	ot	no effect					
オアシス（Oasis）	ot	no effect					

[x#]……攻撃力に適用／防御時は× 1　　* ……一級道路、二級道路、小道を通っている時のみ

P ……進入禁止　　ot ……他の地形に準じる　　1/2 MA……ユニットの移動力の 1/2 を消費します